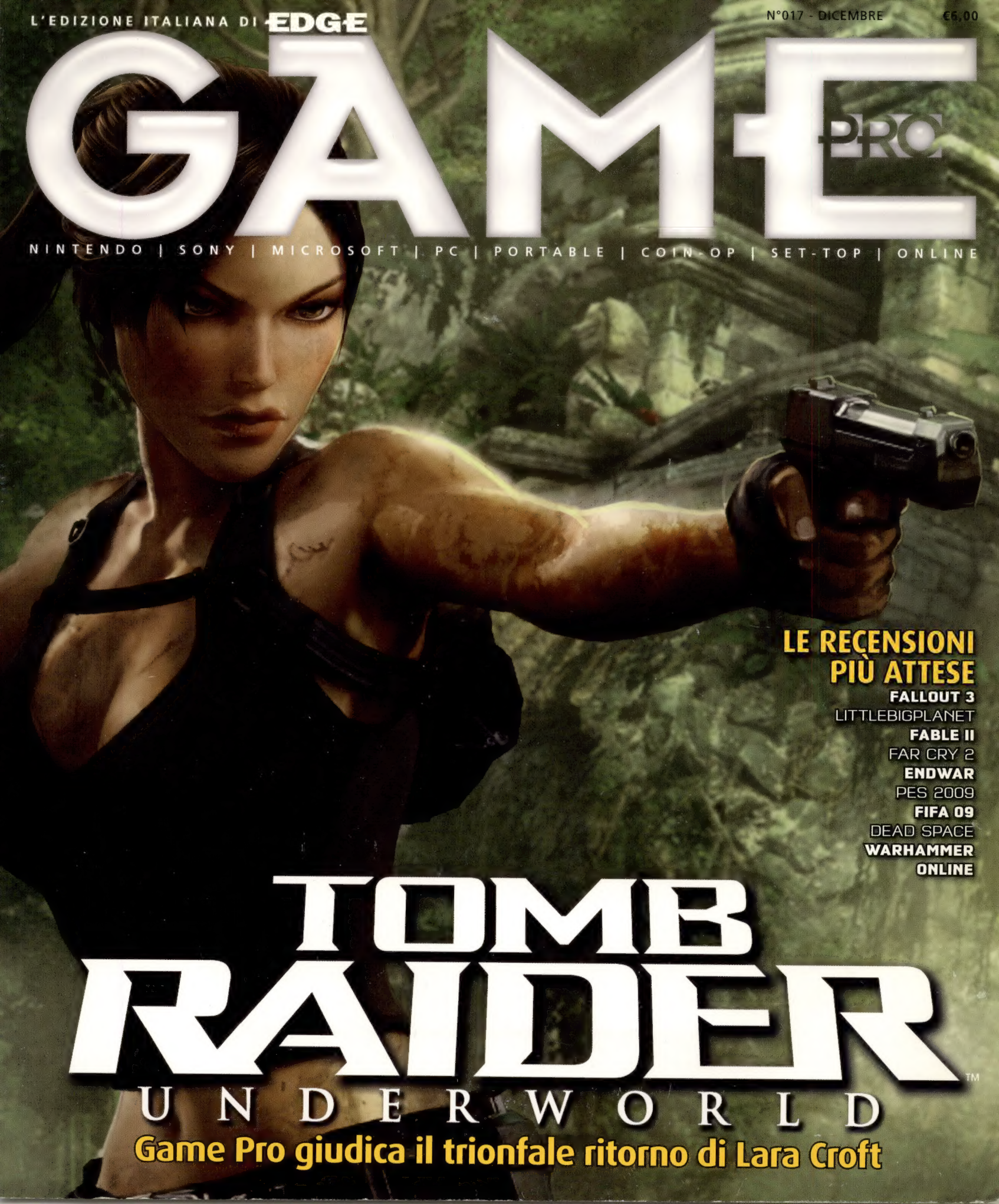
L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°017 - DICEMBRE €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE



LE RECENSIONI PIÙ ATTESE

FALLOUT 3
LITTLEBIGPLANET
FABLE II
FAR CRY 2
ENDWAR
PES 2009
FIFA 09
DEAD SPACE
WARHAMMER ONLINE

TOMB RAIDER™ UNDERWORLD

Game Pro giudica il trionfale ritorno di Lara Croft

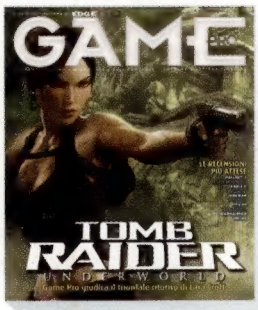
© 2008, Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati. Epic, Epic Games, il logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, il logo Marcus Fenix e Crimson Omen sono marchi o marchi registrati di Epic Games, Inc. negli Stati Uniti d'America e negli altri paesi. © 2008 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e i loghi Xbox sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri Paesi.

18+
www.pegi.info

Jump in.

XBOX 360 LIVE

di Marco Accordi Rickards
Metalmark



Quanto si è scritto su *Tomb Raider* e sull'iconica figura di Lara Croft? Tanto, forse anche troppo. Sta di fatto, tuttavia, che la procace avventuriera predatrice di tombe ha significato molto, per il nostro amato Videogioco. Da una parte, *Tomb Raider* è stato l'alter ego di Super Mario nella battaglia della Terza Dimensione: una coppia improbabile, indubbiamente. Una fanciulla tutta curve e sex appeal e un idraulico baffuto e panciuto. D'altra parte, Lara Croft ha portato a un altro livello il concetto di 'personaggio' in un videogioco, dando origine al fenomeno dei 'personaggi star crossmediali', tanto eroi virtuali quanto idoli pop buoni per vendere abiti firmati e comparire nelle scenografie dei giganti del rock.

Lara Croft. Bizzarro, il mondo dei videogiochi. Un successo così immenso da un'idea in fondo così banale: prendiamo Indiana Jones, cloniamolo in forma videoludica e sostituiamo il personaggio immortalato da Harrison Ford con una sventola in abiti succinti che possa mandare in delirio le orde di giovani gamer maschi in preda agli ormoni. Il 3D era quello delle origini, un po' rozzo e spigoloso, ma Lara era già affascinante, un avatar che sapeva promettere paradiso e passione, un sogno proibito per ogni ragazzo davanti al PC o alla console. 'Only in your dreams, boy'... ricordate? E continuammo a sognarla, la signorina Croft, con i suoi shorts, tanto inadatti per esplorare un tempio antico quanto perfetti per eccitare le nostre fantasie.

Continuammo persino quando il gameplay si annacquò, quando le idee scomparvero e quando Hollywood entrò nel loop dei paradossi replicando l'Indiana Jones dei videogiochi come film, un misero Indy in gonnella dalle sensuali labbra di Angelina Jolie. Pensate, continuammo a sognarla persino quando, con *Angel of Darkness*, toccò davvero il fondo. Povera Lara...

E adesso? Da Core Design a Crystal Dynamics, il passaggio si è sentito, già con *Legend*. Un reboot doveroso e ben riuscito, che preludeva al *Tomb Raider* next gen per eccellenza, un *Tomb Raider* che potesse fare i conti, a viso aperto, con opere quali *Uncharted*. *Tomb Raider: Underworld*, che conquista la copertina di **Game Pro** di questo mese, è il gioco in questione. Ce l'ha fatta? Sì e no. È riuscito di certo a confermare le buone impressioni di *Legend* e a completare il rilancio dell'immagine di Lara Croft, più accattivante e seducente che mai, ma non ha vinto la battaglia più ardua, quella che consisteva nel porre una nuova pietra miliare degli action adventure, ridefinendo un genere necessariamente all'avanguardia, sia come gameplay che tecnicamente. Come in tutti i casi del genere, il giudizio è positivo ma con un ammonimento: rifinita la nuova formula base, è tempo di saltare avanti. Perché, come Charles Darwin insegna, o evolvi o soccombi...

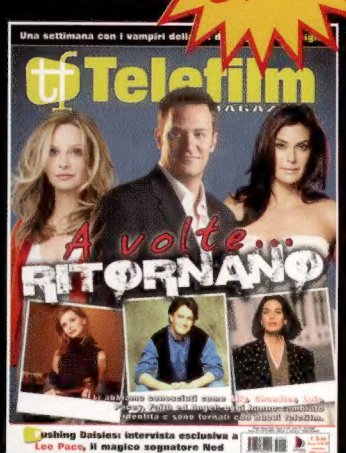
Tutti i migliori telefilm sono su

tf Telefilm MAGAZINE

Ogni mese in edicola

tutti i giorni su www.telefilmmagazine.com

Solo 3,90€



press FACTORY

GAME PRO

N°17 - DICEMBRE 2008
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Guglielmo De Gregori, Eliana Bentivegna, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Simone Trimarchi, Marco Benoît Carbone, Gianluca 'Ualone' Loggia, Bonaventura Di Bello, Elisa Di Fiore, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Stefano Mancini, Matteo Boccolini, Lorenzo Fantoni, Sergio Giannone, Roberto Bertoni, Giovanna Vizzaccaro (proof reader) e Flavia Ceccarelli (disegni)

Sprea Editori
ITALY

Sprea Editori SpA
Socio Unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo
Massimo Camerata

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al
Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione
in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46),
art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
SOCIO UNICO MEDI & SON S.R.L.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

MORTE A VENEZIA 040
Viaggio a Francoforte negli studi di Deck 13 per scoprire di più sulla nuova avventura dai creatori di *Jack Keane*

CHINATOWN È NELLE TUE MANI 046
Dopo l'hands-on nella sede newyorkese di Rockstar, discutiamo con Dan Houser di *GTA: Chinatown Wars* su DS

LA STRADA PER IL TOP 054
Randy Smith di EA Los Angeles intervista Greg LoPiccolo, di Harmonix, sull'evoluzione da *Frequency* a *Rock Band*

STATO ALTERATO 060
Le figure chiave nella scena del modding di videogiochi ne spiegano passo dopo passo le metamorfosi degli ultimi anni

CONTENUTI

DICEMBRE

Questo mese

LAVORO MANUALE 068
Che non ne abbiate mai aperto uno o che abbiate trascorso ore a leggerli, esploriamo il mondo dei manuali videoludici

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

074 **Japan Gameocracy**
Edizione speciale dal Tokyo Game Show

104 **Time Extend**
TIE Fighter

108 **The Making of...**
Deus Ex Machina

112 **Studio Profile**
Zoë Mode Entertainment

113 **Academy Profile**
IED Roma

114 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

116 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

122 **Borderline Cafè**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

PRINCE OF PERSIA

360, PC, PS3 026

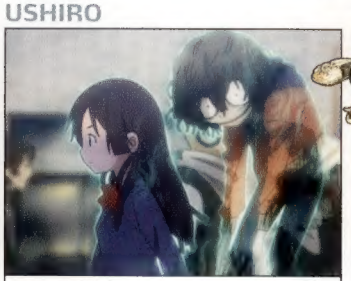
EMPIRE: TOTAL WAR

PC 028

MONSTER HUNTER TRI-

Wii 030

USHIRO

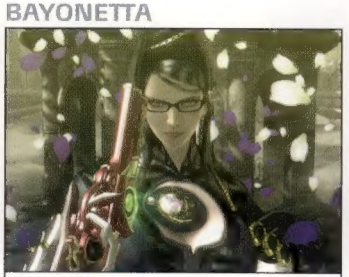


PSP, MOBILE 032

INFINITE SPACE

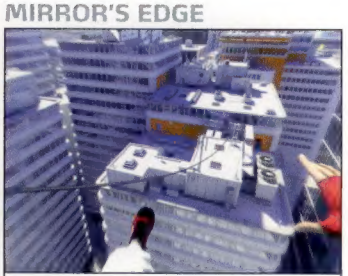
DS 032

BAYONETTA



360, PS3 033

MIRROR'S EDGE

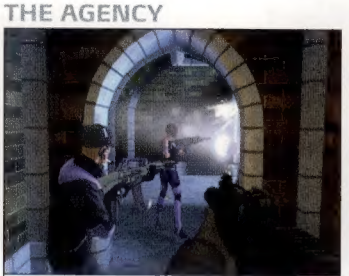


360, PC, PS3 034

OPERATION FLASHPOINT 2

360, PC, PS3 035

THE AGENCY



PC, PS3 036

KILLZONE 2

PS3 037

TRACKMANIA DS

DS 038

RAGNAROK ONLINE DS

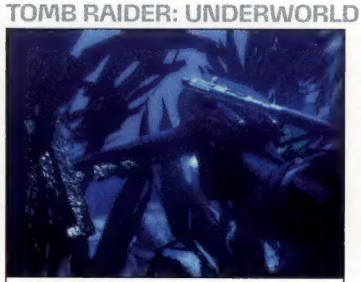
DS 039

THERESIA: DEAR EMILE

DS 039

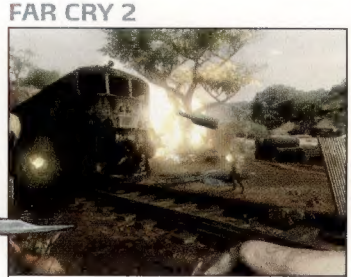
Review

TOMB RAIDER: UNDERWORLD



360, PC, PS2, PS3, Wii 078

FAR CRY 2



360, PC, PS3 086

SACRED 2: FALLEN ANGEL

360, PC, PS3 092

PES 2009

360, PS3 096

VIVA PIÑATA 2: GUAI IN PARADISO

360 100

START

006 **L'Impero del Sole**
Considerazioni su un Tokyo Game Show in epoca di transizione

012 **La redenzione di Crawford**
Chris Crawford, fondatore della GDC, parla del suo progetto in lavorazione da 16 anni, Storytron

014 **L'Italia dei videogiochi a raccolta**
Nasce a novembre l'Italian Videogame Developers Conference, prima conferenza degli sviluppatori italiani di videogiochi

016 **Multimedialità su due schermi**
La convergenza mediale arriva anche su Nintendo DS con DSi, ultima versione in ordine di tempo del portatile più venduto al mondo

018 **Videogiochi 2.0**
Scott Foe, autore di *Reset Generation*, immagina uno YouTube dei videogiochi

019 **Blizzneyland**
Di *StarCraft II*, *Diablo III* e una casa sempre sul piede di guerra (e sulla cresta dell'onda)

020 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

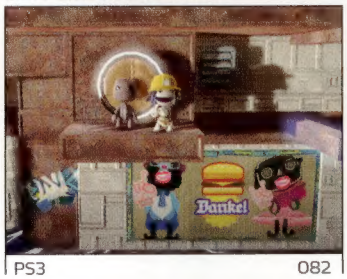
022 **Consigli per la lettura**
PVP e Brothers in Arms: Hell's Highway

023 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

FALLOUT 3

360, PC, PS3 080

LITTLEBIGPLANET



PS3 082

FABLE II

360 084

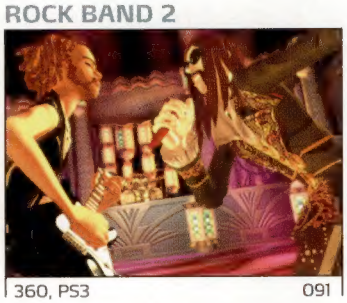
DEAD SPACE

360, PC, PS3 088

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

360, PS3 090

ROCK BAND 2



360, PS3 091

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

PS3 093

WARHAMMER ONLINE

PC 094

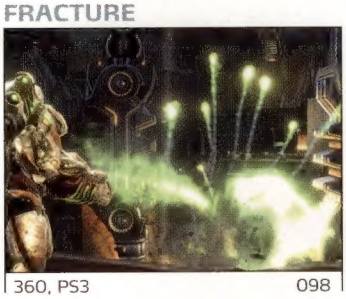
LEGO BATMAN

PC, XBOX 360, PS2, PS3, Wii 095

FIFA 09

360, PS3 097

FRACTURE

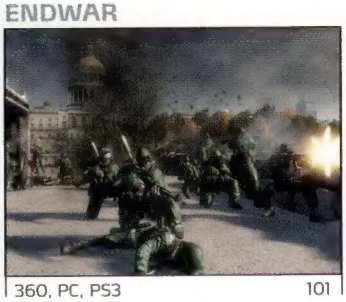


360, PS3 098

YAKUZA 2

PS2 099

ENDWAR



360, PC, PS3 101

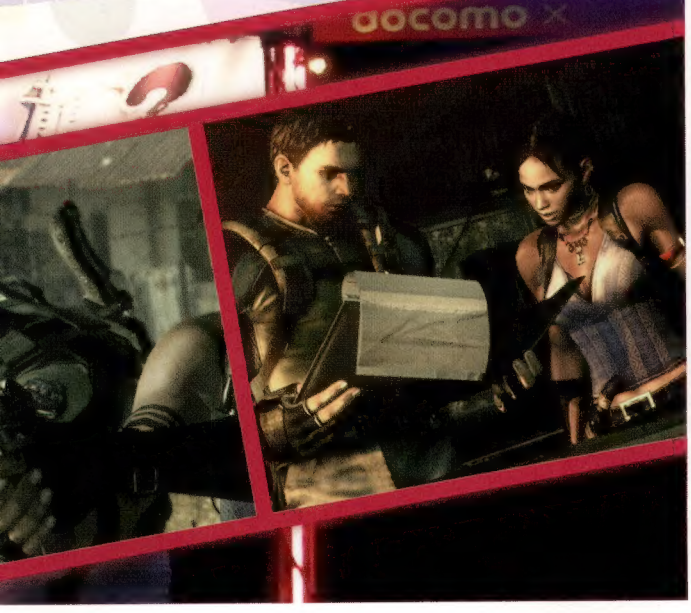
PURE/SONIC CHRONICLES

360, PC, PS3/DS 102

GALAGA LEGIONS/CASTLE CRASHERS

360 103

START
Go for it!
Tour complete!
Fantastic!!
C'est du nouveau!
さあ、行こう! GAMEの時間です。
TOKYO GAME SHOW 2008



EVENTI

L'Impero del Sole

Emozioni e delusioni si alternano al Makuhari Messe di Chiba. Considerazioni su un Tokyo Game Show in epoca di transizione

Seguire con la dovuta attenzione ogni titolo mostrato in versione giocabile o semplicemente sotto forma di filmato durante una fiera di settore risulta spesso un'impresa titanica se non impossibile, abbagliati come si è da migliaia di luci colorate, annientati da assordanti cacofonie musicali e in generale assaliti dal sovraccarico di input che tengono i sensi occupati a ogni angolo. Allo stesso tempo, la sinfonia di annunci, frasi memorabili e conferme scontate (e non) contribuisce a creare un piccolo e affascinante mondo autonomo che nasce, cresce e poi si spegne nel giro di tre o quattro giorni. Pochi eventi possono battere il Tokyo Game Show in entrambi i riguardi, e quest'edizione non si è smentita in negativo né in positivo, andando a costituire un'isola di stabilità, non priva di elementi inediti ma nemmeno particolarmente prodiga di sorprese, in un ambiente scosso da metamorfosi di carattere epocale e nella fattispecie in un ambito, quello delle convention videoludiche, che sta attraversando un importante periodo di passaggio, sintomatico delle condizioni generali del mercato. Ciò nondimeno, andando a scavare più a fondo ci si trova di fronte a un evento che ha rispecchiato con notevole precisione, inevitabilmente, le attuali tendenze e inquietudini.

La prima cosa che colpisce, di questo Tokyo Game Show tenutosi dal 9 al 12 ottobre scorsi (circa due settimane più tardi della normale collocazione temporale), è l'attenzione tributata ai titoli di provenienza occidentale quali *Halo Wars* e *Halo 3 Recon*, mostrato e definito durante la conferenza Microsoft nel primo dei due giorni iniziali, riservati agli addetti ai lavori. Il prodotto, infatti, non avrebbe interessato per ovvi motivi i visitatori locali, ma resta significativo che Microsoft abbia potuto sfruttare l'occasione di una fiera giapponese per inserire, in una lineup altrimenti incentrata sui titoli rivolti al mercato orientale, un prequel atteso probabilmente da quasi il cento per cento dei giornalisti americani ed europei presenti in sala quel giorno. Lo stesso Xbox 360, in Giappone oggetto di una sensibile impennata di vendite che lo ha visto addirittura superare PS3 per alcune settimane, ha beneficiato di una serie di novità importanti e offerto, al solo stand Microsoft, ben 140 postazioni giocabili, oltre a un sodalizio con la vicina Square Enix per regalare una sessione di gioco al vincitore di un'apposita lotteria. Soprattutto la perdita dell'esclusiva di *Tekken 6 Bloodline Rebellion* per PS3 è giunta come un duro colpo, l'ennesimo subito dalla macchina current gen di Sony dopo l'altro preoccupante annuncio dell'arrivo di *Final Fantasy XIII* anche su Xbox.

Nintendo, totalmente assente con qualsivoglia stand dedicato o annunci first party e sempre più catapultata verso imperscrutabili destinazioni, è stata comunque rappresentata egregiamente sul fronte hardware dalle produzioni (specie ruolistiche) delle terze parti intervenute al TGS, addirittura totalizzando con il suo DS un considerevole 18 per cento nelle statistiche della presenza di ciascuna piattaforma: è la percentuale più alta fra tutte le console attualmente in commercio che potevano vantare almeno un titolo giocabile nello spazio espositivo. Questo dopo una conferenza stampa che aveva innaffiato l'utenza 'core' di motivi per continuare ad aver cari tanto Wii quanto DS, opportunamente piazzata nella settimana precedente all'evento tokyense per far voltare ogni testa nella sua direzione. Come se non bastasse il trasloco pressoché in massa di un intero genere sul fronte del portatile Nintendo, già preannunciato da un *Dragon Quest IX* esclusivo per la stessa piattaforma e gloriosamente riapparso in questa sede, altri segnali lasciano intendere che il prossimo futuro continua a non essere così palesemente orientato verso le opere di caratura hollywoodiana. Di grande rilievo hanno infatti goduto anche i giochi per cellulare, secondi per presenza sullo showfloor direttamente in coda al DS, e i titoli a basso budget scaricabili su XBLA, PSN e WiiWare, che hanno costituito una parte consistente delle checklist di tutte le compagnie coinvolte: dalle espansioni per i titoli da scaffale come *Metal Gear Online Meme* a classici contemporanei come *Puzzle Quest* e *Catan* finalmente previsti anche su PS3, dai nuovi giochi da tavolo di Game Republic previsti entro il 2009 al trionfo del retrogaming downloadabile, il momento d'oro della digital delivery su console non accenna a battute d'arresto di sorta.

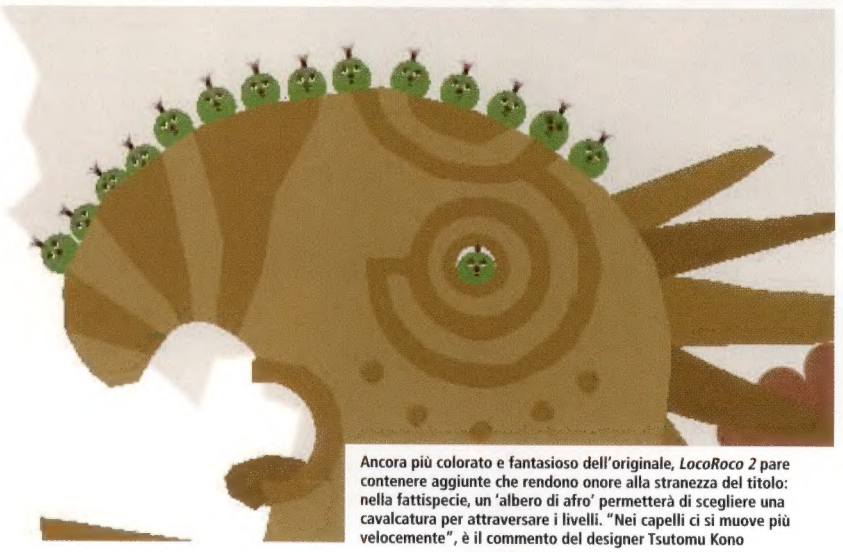
Tra gli annunci di nuovo materiale hanno invece spiccato, e forse non a caso, prodotti dal piglio insolito e autoriale, uno su tutti quel *No More Heroes 2: Desperate Struggle* che lo scarso successo commerciale dell'originale pareva aver reso più che improbabile. Ancora una volta su Wii, potrebbe veder sfruttato in modi inattesi il tanto favoleggiato Wii MotionPlus, mentre Suda51 ha in serbo una doccia fredda per chi immotivatamente si aspettava di veder approdare il seguito delle vicende di Travis Touchdown su 360 o PS3: il gioco stesso è le sue meccaniche, afferma infatti come prevedibile, e dovrebbe necessariamente essere molto diverso su

La morigeratezza ormai imposta all'E3 non ha toccato la pittoresca presenza delle standiste, o booth babe, al Tokyo Game Show, che continua a essere un'occasione prelibata per misurare il nuovo record per la minigonna o i calzoncini più corti

un formato privo delle estese funzionalità di motion sensing garantite dal Remote. A tentar di consolare gli avversi a Nintendo provvede Konami, mostrando un teaser trailer solo nominalmente misterioso per un remoto *Castlevania* next-gen. Gran parte del resto è ulteriore approfondimento di titoli già noti, molti dei quali presentati in forma giocabile al pubblico.

A Capcom spetta probabilmente l'onore di aver catalizzato la maggior attenzione durante lo show grazie a una lineup di tutto rispetto che, oltre a un *Resident Evil 5* in gran forma e completo di un co-op sensibilmente diverso dall'esperienza single player, poteva vantare l'edizione console dell'acclamato *Street Fighter IV*, una nuova comparsata di un *Bionic Commando* purtroppo ulteriormente rimandato e il decisamente meno attraente *Dead Rising* per Wii, che manca completamente il punto centrale del gioco originario spogliando il centro commerciale di Willamette di una consistente percentuale di zombie. *Monster Hunter tri-*, nel frattempo, scalpita per bissare

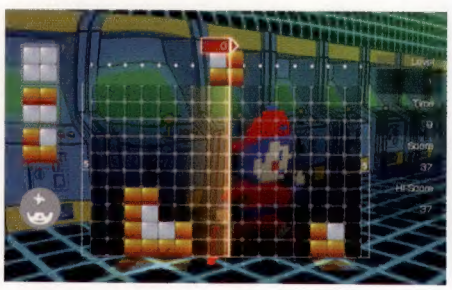
L'edizione 2008 del Tokyo Game Show sembra essersi svolta vagamente in sordina, più come un'ordinata fila di conferme che come una sarabanda di esilaranti sorprese



Ancora più colorato e fantasioso dell'originale, ***LocoRoco 2*** pare contenere aggiunte che rendono onore alla stranezza del titolo: nella fattispecie, un 'albero di afro' permetterà di scegliere una cavalcatura per attraversare i livelli. "Nei capelli ci si muove più velocemente", è il commento del designer Tsutomu Kono

l'enorme successo ottenuto dalle versioni PSP [vedi l'anteprima a pagina 030], sperando di beneficiare in più della notevole diffusione del Wii su tutti i tre territori. Anche Sega non è stata da meno, sfoggiando peraltro i titoli guadagnati dalla scissione dei componenti di PlatinumGames da Capcom stessa oltre a uscite di alto profilo quali *Yakuza Kenzan* e prodotti più insoliti principalmente per Nintendo DS, mentre Sony, promesse grandi novità per tutte le sue piattaforme, ha fallito quasi del tutto nel soddisfare le aspettative. Al di là dei prevedibili seguiti per *LocoRoco* e *Patapon* su PSP, sicuramente la macchina d'elezione per l'azienda visti i suoi ottimi risultati in madrepatria, non si è vista traccia del nuovo progetto di Fumito Ueda, autore di *ICO* e *Shadow of the Colossus*, né dei grandi piani per il futuro di Hideo Kojima, che si parli di un nuovo *Metal Gear* o di qualunque sua nuova IP pronta ad accelerare i battiti dei possessori di PS3. Questi ultimi ancora attendono un'esclusiva di rilievo al di là dei due titoli già presenti sugli scaffali e che poco hanno fatto, in realtà, per risollevarne le sorti. A ulteriore testimonianza del parziale buco nell'acqua sul fronte Sony andrebbe inoltre considerato che nessuna delle sue proposte per il TGS è stata considerata eccessivamente degna di nota.

In definitiva, l'edizione 2008 del Tokyo Game Show sembra essersi svolta vagamente in sordina, più come un'ordinata fila di conferme elargite una dopo l'altra appena arrivato il loro turno che come una sarabanda di esilaranti sorprese, almeno se la si osserva dall'esterno. Dall'interno, era probabilmente inevitabile venir frastornati dalle migliaia di



Uomo dietro venerate IP del calibro di ***Lumines, Rez, Space Channel 5*** e ***Meteos***, Tetsuya Mizuguchi ha stringatamente confermato di star lavorando a una nuova opera non appartenente ai brand di cui sopra. ***Lumines Supernova*** per PS3, purtroppo, non si diversifica dai consimili praticamente in nulla né offrirà alcun tipo di multiplayer online o di supporto per i Trofei, trasformandosi dunque in una clamorosa occasione sprecata

Fra gli esperimenti più bizzarri delle scuole di design intervenute al TGS *Matador*, una versione al sapore di paella del classico concept di ***Nanaca Crash***

Niente di nuovo dal fronte orientale

Fra le convention di quest'anno, il TGS '08 si colloca senz'altro al primo posto nella mia classifica personale per interesse verso gli annunci fatti. Forse perché ha luogo in Giappone, Paese che conserva a tutt'oggi e non a torto la connotazione di madrepatria dell'immaginario hardcore, è rimasto scevro dai fraintendimenti culturali che avevano macchiato ad esempio l'ultima edizione dell'E3, presentandosi come l'evento rivolto agli iniziati che è sempre stato. Allo stesso tempo, tuttavia, si riconferma tramite questa edizione 2008 la tendenza a incanalare gran parte degli annunci più forti verso eventi più specifici e focalizzati, già segnalata dalla conferenza stampa tenuta da Nintendo esattamente una settimana prima della fiera di Chiba. Si riscontrano altresì i pesanti cambiamenti attraversati dall'industria nipponica e una leggera aria di disarmo che ha portato alcuni a etichettare questo come il TGS più deludente degli ultimi anni. Un'affermazione da prendere relativamente con le pinze, dal momento che specie nella doppietta di giorni dedicati alla stampa sono state sparate alcune cartucce che non hanno mancato di esaltare il pubblico, tra un *Tekken 6* non più esclusiva di PS3 e un secondo *No More Heroes* che ha fatto la gioia dei giocatori innamorati dell'opera di Suda. Resta inoltre l'occasione principale, per i cultori di JRPG, di gettare uno sguardo sulle uscite della prossima stagione, smaccatamente orientate verso il Nintendo DS e incastrate nella più ombreggiata delle nicchie.

Virginia Petrarca

Tokyo Gamespotting

Dopo anni di delusioni, il Tokyo Game Show edizione 2008 pareva giungere come uno tsunami energetico di proporzioni mai viste. Da Sony Computer Entertainment, un trifone di novità PS3 e PSP, da Square Enix un'invasione di titoli fulminanti. Idem (o quasi) per colossi quali Capcom e Sega. Il tutto, neanche a dirlo, sotto lo sguardo freddo e distaccato del Grande Assente, quella Nintendo post-umana che, Wiimote alla mano, continua a rimodellare la game industry standone clamorosamente sempre più fuori. Ma è stato un TGS rivoluzionario? Alla fine, dobbiamo dire di no. Le novità non sono mancate, e il nuovo trailer di *Resident Evil 5* ci ha mostrato sempre di più qual è il gioco da attendere, ma dietro la sagoma sensuale di una Sheva Alomar 'donna e diva', quel che compare è il solito scenario flat-hardcore, quello dove sono i *Monster Hunter* o i *Phantasy Star* a dover scatenare la nostra eccitazione digitale. Non me ne vogliano i fan, ma a questi (con *King of Fighters* annessi e connessi) ho preferito il pomposo ma epico *Yakuza 3*. Che cosa esce dal TGS di quest'anno? Una scena nipponica inquietante, quasi From-centrica, dove i colossi guardano verso il basso in cerca di risposte che, ahinoi, un tempo sapevano elargire essi stessi. E il giorno della fine non ci servirà *Bayonetta*.

Marco Accordi Rickards

Sega riprende lentamente forma

Non è al TGS che bisogna ricercare l'innovazione, specie in un momento come questo in cui le ambizioni dello sviluppo orientale sembrano più dirette al consolidare i vari generi che ad abbattere nuove frontiere tecnologiche. Non è necessariamente un male, specie se durante un simile evento si manifestano graditi ritorni come quello di Sega. Il volto con cui la conoscevamo si stava progressivamente disgregando e pochi avrebbero confidato nell'idea che la parabola discendente avrebbe ricominciato a salire, perlopiù per mancanza di interesse da parte della compagnia stessa. Ma a giudicare dall'ultimo TGS, Sega sembra tornare insieme, a passo d'uomo forse, ma non lesinando comunque piccole sorprese che denotano una politica nuovamente rivolta ai giochi che piacciono veramente ai giocatori. Se *Yakuza 2* sembrava il manifesto di qualcosa che non sarebbe più stato, *Yakuza 3* su PS3 sembra invece rassicurare che è quello il futuro, un futuro in cui si investono alti valori di produzione. Non basta per smuovere le masse, ma un *Phantasy Star* portatile vuol dire che SEGA sta almeno tentando di allinearsi con un colosso di vendite come *Monster Hunter*. Se a questo aggiungiamo il nuovo JRPG per DS *7th Dragon* e l'eventualità di un *Sonic* che non venga deriso da tutti, il TGS di Sega è stato un successo di proporzioni modeste ma significative.

Guglielmo De Gregori

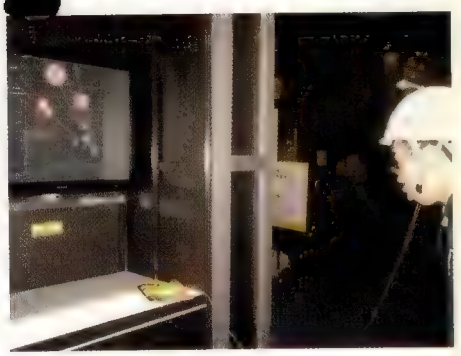
postazioni di prova che circuivano i visitatori attirandoli verso code da ore di attesa, ma è difficile scrollarsi di dosso l'impressione che, come le liste dei titoli più promettenti compilate al ritorno da Tokyo lasciano intendere, tra la confusione imperante dello showfloor siano emersi i giochi più *outsider*, silenziosi e minimalisti, quelli che di norma sarebbero schiacciati e soffocati, spesso ingiustamente, dagli annunci in pompa magna. Un risalto per contrasto, certo, dovuto alla mancanza di offerte realmente forti al di là degli occasionali *RE5* e *Yakuza*, ma che mette in luce tra le altre cose quanto i budget per i progetti videoludici siano cresciuti esponenzialmente negli ultimi anni fino a rendere necessario sgonfiare la portata delle produzioni di rilievo, riducendo il gettito delle uscite tripla A specie a ridosso della ribalta di console low budget prodotte dall'assente Nintendo. Siamo dell'idea, infatti, che anche un evento privo di grandi emozioni sia in grado, forse più di molte altre occasioni, di presentare uno spaccato dell'industria odierna di straordinaria puntualità.

Il caso Square Enix

Molti filmati e poco gameplay per il Mega Theater

Con una mossa abusata ma ormai fuori moda, che ha causato non poco malcontento tra i fan, Square Enix ha organizzato una presentazione aperta unicamente a membri selezionati della stampa specializzata in cui avrebbe dovuto mostrar grandi cose per i titoli appartenenti ai suoi franchise di punta. Nella sua più irritante tradizione, si è tuttavia ben guardata dal mostrare agli intervenuti stralci di gameplay effettivo, preferendo puntare su nuovi filmati in computer grafica dei tre *Final Fantasy XIII* sinora annunciati (*XIII*, *Versus* e *Agito*), di *Dissidia*, di cui è stato mostrato l'intero roster, e di una quantità di *Kingdom Hearts* prossimi venturi, dai già cogniti *Birth by Sleep* e *358/2 Days* alla versione mobile *Avatar. The 3rd Birthday*, il terzo *Parasite Eve*, si trasformerà definitivamente in uno sparatutto in terza persona dopo due JRPG con derive survival horror. Resta da vedere quanto giornalisti e acquirenti saranno ancora disposti ad accogliere con il sorriso sulle labbra l'ennesima tornata di teaser trailer che poco o nulla svelano delle effettive meccaniche di gioco, fermo restando ovviamente che ogni compagnia ha la facoltà di presentare la propria lineup come meglio crede; del resto, un titolo mediamente più importante sul territorio giapponese come *Dragon Quest IX* appariva in una veste decisamente più concreta e palpabile, segno probabilmente del maggior pragmatismo del team deputato allo sviluppo.

Una cosplayer di Chun-Li si offre agli obiettivi delle fotocamere, circondata da altri personaggi provenienti dalle schiere di *Street Fighter* e dalle illustrazioni di Yoshitaka Amano per *Final Fantasy*, senza aver nulla da ridire (almeno apparentemente) sugli scatti più audaci



Durante il TGS, il pubblico pagante aveva l'opportunità di provare con mano l'avveniristico Wiimote Head Tracking, il dispositivo progettato dallo studente Johnny Lee. Erano necessari alcuni secondi di immobilità una volta indossato il casco, a fronte però di un funzionamento inappuntabile

Wo

La tua rivista preferita

abbonati on line e per

www.womanonline.it/abbonamenti

FANTASTICA offerta! da non PERDERE

nan

per soli 1,65€

5 anni arriverà puntualmente a casa tua

IL PIACERE DI ESSERE DONNA

SOUND BYTES

"Penso che sviluppare su PS3 non sia affatto difficile. Lo era molto di più programmare per il Famicom. È vero. Provate a dare un Famicom a qualcuno che sta lavorando sulla PS3 e vedete se riuscirà a cavarci un gioco. Non ne sarà capace. Sì, questo lo dimostrerà. Ci scommetto un drink."
Programmatori di tutto il mondo, **Tomonobu Itagaki** vi sfida

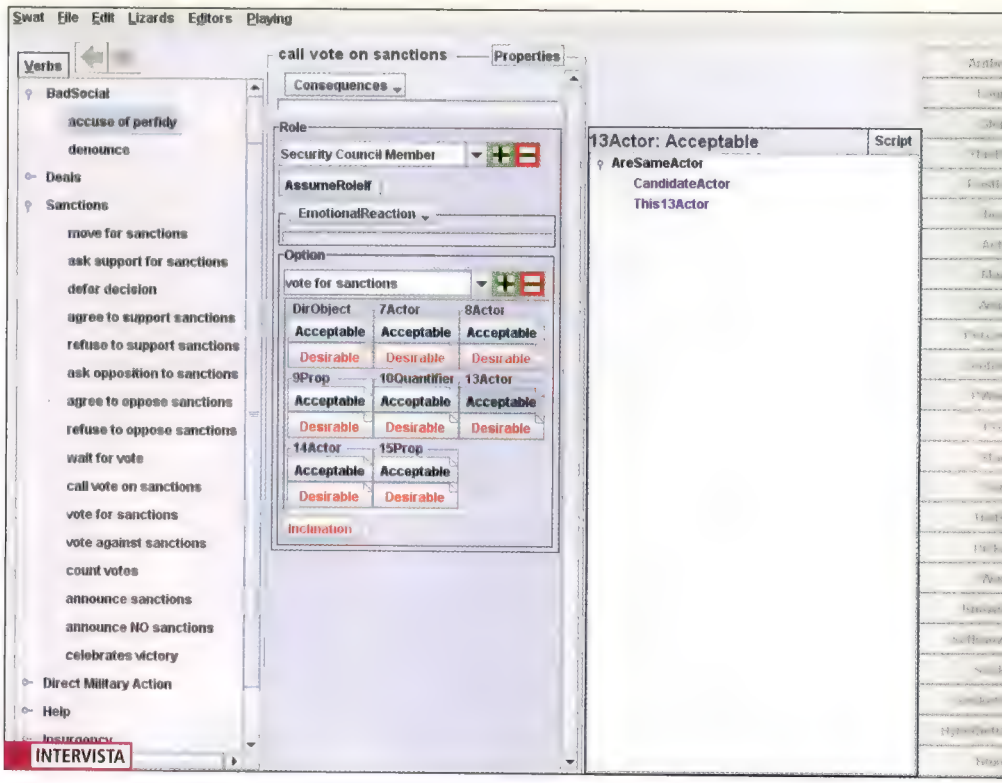
"Penso sia una buona cosa riuscire a infiammare l'immaginazione dei più piccoli mettendo piccole chitarre di plastica nelle loro mani. È un divertimento innocuo, non vi pare? Preferisco quel genere di videogiochi a qualcuno che viene decapitato con una spada da samurai mentre un goblin lo stupra analmente con un laser. Capite cosa intendo, no?"
Sì, **Noel Gallagher**. Più o meno

"La sua candidate vicepresidente... penso che sia, sapete, carina. Appartiene esattamente alla categoria delle madri che ti porteresti volentieri a letto. Non per discriminarla o che altro. È proprio quello che penso quando la vedo. Non mi piaceva Hillary, ma quando la guardavo vedevo esperienza e intelligenza... quando guardi questa donna, pensi ad American Pie."
David Jaffe condivide con noi i suoi peculiari pensieri politici su Sarah Palin

"I genitori che usano i videogiochi come delle babysitter non avrebbero proprio dovuto fare sesso, quella notte."
L'ex capo della sezione marketing di Nintendo of America **Perrin Kaplan** offre alcuni consigli ai genitori

"Mi sono girato verso l'interprete e gli ho detto: 'Digli di fottersi'. Naka aveva vissuto negli Stati Uniti per tre anni, quindi sapevo che aveva capito. Uscii e non tornai più."
Peter Moore rimembra quella che probabilmente non è la sua giornata migliore negli uffici di Sega, quando disse al creatore di Sonic Yuji Naka che il suo porcospino blu non era più tanto *cool*

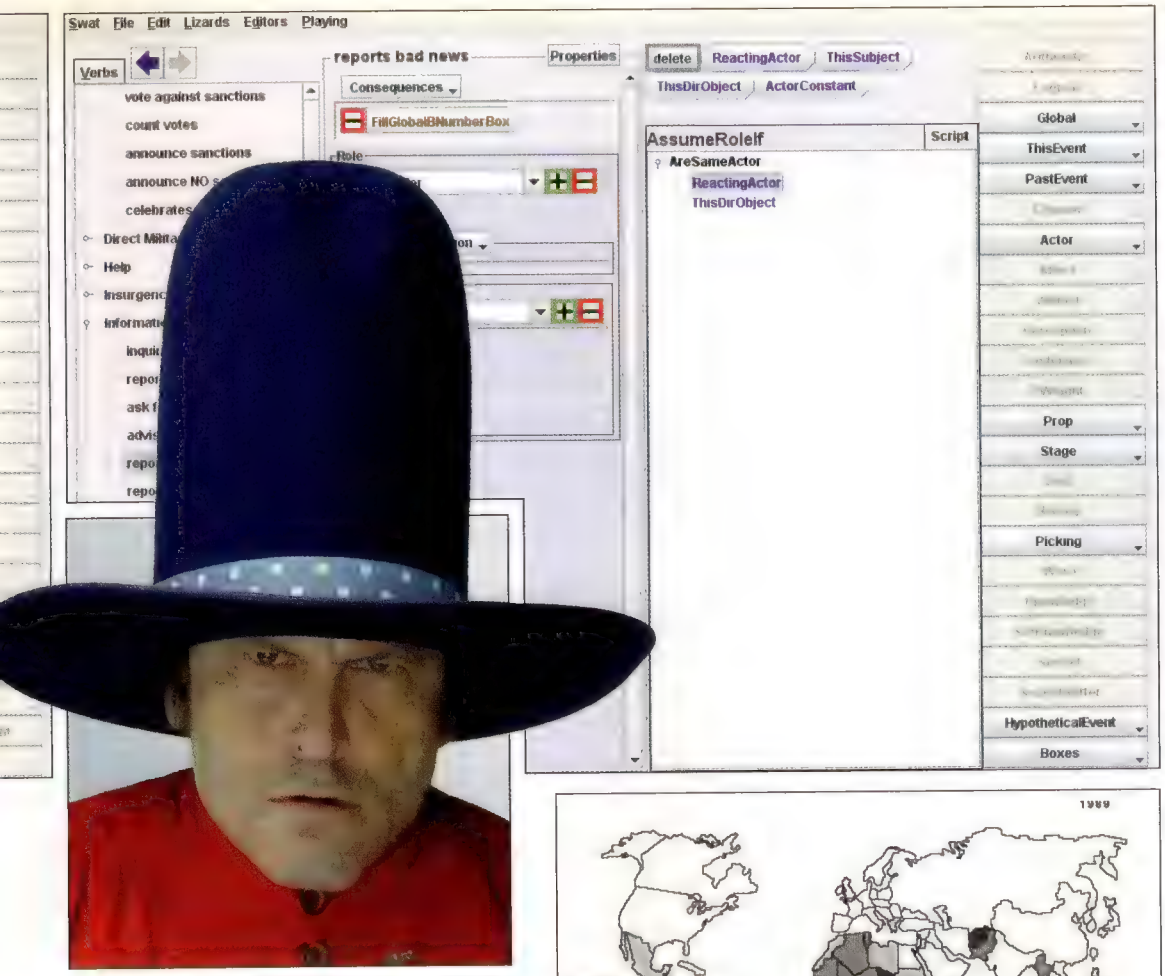
"La storia di *The Dishwasher* può essere tranquillamente saltata, visto che va effettivamente letta. Per essere onesti, potremmo aver perso per strada qualche doviziosa spiegazione del perché il gioco non sia un simulatore d'appuntamenti, oltre ad alcuni severi ammonimenti sul deplorevole stato del clima terrestre."
James Silva applica i dettami dell'indie moderno al suo gioco XBLA *The Dishwasher*, trovandolo carente

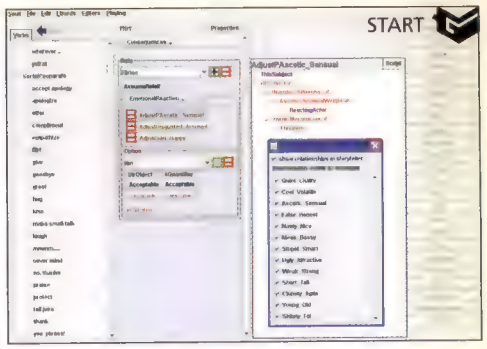


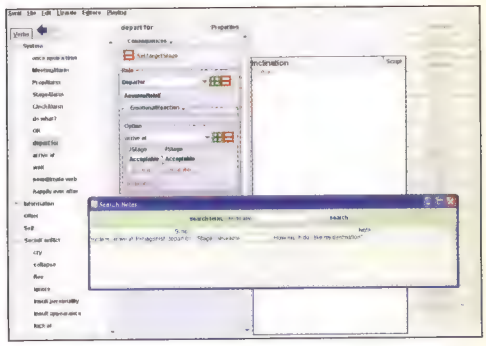
La redenzione di Crawford

Il creatore di Storytron ci spiega perché ha abbandonato l'industria videoludica e perché la sua opera magna ha richiesto 16 anni di lavoro

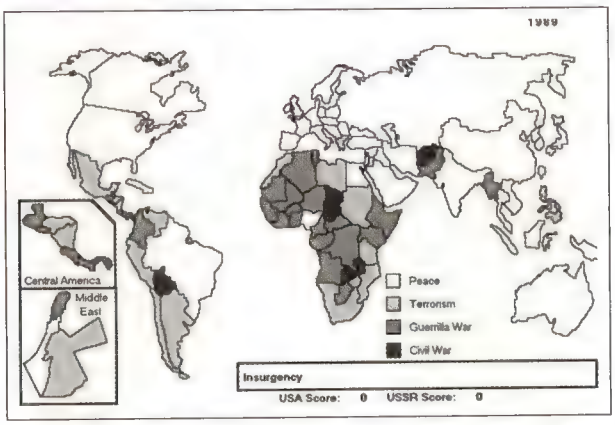
A seconda della vostra età, il nome di **Chris Crawford** potrebbe dirvi molto o nulla. Se non vi è familiare vi siete probabilmente persi i suoi rinomati lavori degli anni '80 quali *Balance of Power* e *Trust e Betrayal*, oltre a 'giocattoli' come *Gossip* (un gioco d''interazioni sociali' per Atari 400). Potreste anche non sapere che a lui si deve la fondazione della Game Developers Conference. Crawford, comunque, si congedò dal game design e dall'industria videoludica nel 1992 per "affrontare il suo drago" e perseguire la narrazione interattiva. Sedici anni dopo, Storytron è "completo al 99 per cento" e comprende il software Storyteller usato dal giocatore e lo Storyworld Authoring Tool (SWAT, foto sopra), che consente a chiunque di creare il proprio mondo narrativo. Crawford sta inoltre lavorando a una nuova versione del concept di *Balance of Power*. Gli abbiamo domandato quali siano le sue intenzioni.







Crawford ci parla dei suoi finanziamenti: "È tutto autoprodotto. Be', ci sono due premesse da fare: una è che abbiamo guadagnato moltissimi soldi negli anni '80 e non li abbiamo spesi, ma risparmiati. Secondo... volete sapere il vero segreto del successo nell'industria dei videogiochi? Avere una moglie con un posto fisso!"



In *Legionnaire* (sinistra) occorreva difendere il territorio romano dai barbari nel ruolo di Giulio Cesare, e nonostante la sua semplicità è uno dei migliori tra i primi RTS. *Balance of Power*, classe 1985 (sopra), permetteva di giocare dalla parte del Presidente USA o del segretario generale del Partito Comunista sovietico

Potrebbe descrivere qual è la sua interpretazione del concetto di narrazione interattiva?
La narrazione interattiva è un tipo di intrattenimento in cui il giocatore partecipa a interazioni ricche, significative ed emozionanti con personaggi virtuali.

Ci spieghi dunque come funziona il SWAT: bisogna configurare i personaggi e poi definire il loro comportamento in risposta a ogni possibile verbo?
Oh, Cielo, no. Non si creano le combinazioni in base all'attore in sé, ma si eseguono i calcoli relativamente ai suoi tratti caratteriali. Un esempio molto semplice sarebbe il verbo 'dare un pugno'. Joe dà un pugno a Fred, che ha due scelte: scappare o ricambiare. Si può basare questa decisione sull'umore o su quello che chiamiamo rapporto rabbia-paura: se Fred è un tipo pavido fuggirà via, se invece è irascibile lo colpirà a sua volta. Una volta delineata questa piccola e semplice formula, si applicherà a ogni attore.

Quante caratteristiche si possono avere?
Quante ne volete. Invitiamo comunque a puntare sulla semplicità: le cose semplici possono portare a comportamenti molto complessi. Abbiamo riscontrato che una dozzina di attributi della personalità è più che abbastanza nella gran parte dei casi. Ci aspettiamo che col passare del tempo, man mano che i mondi narrativi aumentano in complessità, la gente inserirà sempre più attributi, e sappiamo che i principianti ne aggiungeranno troppi. Ma pensiamo che per un buon mondo ne basti una dozzina.

Questo tool è in sviluppo ormai da 16 anni, più tempo di quanto sia durata la sua precedente carriera nei videogiochi. Si rendeva già conto delle dimensioni del progetto quando lo iniziò?
No. Se avessi saputo in cosa mi stavo imbarcando, non ne avrei avuto il coraggio. È enorme, così come il numero di errori che abbiamo compiuto prima di arrivare fin qui. Ho gettato via molta più tecnologia di quella che ho mantenuto. Sono cose davvero difficili! Per questo moltissima gente ha provato a prendere di petto il problema senza risolvere granché... da qualche parte hanno fatto alcuni progressi interessanti, e gli esempi migliori sarebbero Michael Mateas e Andrei Stern con il loro *Façade*, il primo mondo narrativo interattivo davvero funzionante. Mi piace paragonarlo all'aeroplano dei fratelli Wright: furono i primi a spiccare il volo, ma l'aereo non era abbastanza pratico da poter essere commercializzato. Loro hanno adottato un approccio completamente diverso dal mio e che io ritengo un vicolo cieco, anche se funzionante.

"Invitiamo a puntare sulla semplicità: le cose semplici possono portare a comportamenti molto complessi. Una dozzina di attributi della personalità è più che abbastanza"

SWAT è progettato per essere utilizzato da chiunque?
Sì, il numero di requisiti per far funzionare la narrazione interattiva è impressionante, e il più difficile era proprio progettare tutto così che altri potessero costruire dei mondi con la stessa tecnologia. Due terzi o addirittura tre quarti dei miei sforzi sono stati proprio in quella direzione: rendere il tutto accessibile a terzi era il problema determinante. Senza quello, non c'è nulla! Una sola persona, ad esempio io, a far narrazione interattiva equivale a un contributo minuscolo e patetico. Devono essere coinvolte moltissime persone che vi riversino la loro creatività e vi imprimano le loro inclinazioni. Un altro modo che ho di porre la questione è che non sto soltanto dando vita a un progetto o a una compagnia. Sto costruendo un'intera industria. E per farlo, bisogna coinvolgere moltissima gente.

Sta costruendo un'industria?
Sì, sì, lo so [ride]. Diciamo che sto gettando le basi, qualcosa del genere. Questa è la spinta iniziale. La consapevolezza che si tratta di un compito necessario è l'importante. Sedici anni fa, la mia illuminazione fu che l'industria videoludica non avrebbe mai fatto della narrazione interattiva. Molti le tributano un rispetto non sentito, l'economia attuale le dà torto. Una volta capito che l'industria videoludica non può occuparsene si è costretti a realizzare, di conseguenza, che ci vuole una nuova industria; se vuoi che ciò accada, devi fare il primo passo. Non è tanto vanagloria quando necessità.

Quando si è rivolto per l'ultima volta all'industria videoludica, ha detto che doveva affrontare il suo drago. Ora è pronto?
Ah, no... be', sono pronto ad affrontarlo, ma non penso ancora di potermi battere alla pari. Non penso ci arriverò mai. Ma negli ultimi 16 anni ci ho lavorato e penso di aver fatto dei veri progressi, anche se c'è ancora un'enorme quantità di lavoro da fare. La tecnologia di Storytron non è ancora nemmeno lontanamente abbastanza valida: è ancora troppo difficile da usare e troppo costrittiva, ma penso di poter dire di aver cominciato a infastidire il drago, se non proprio a ferirlo.

IVDC

ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS CONFERENCE

L'Italia dei videogiochi a raccolta

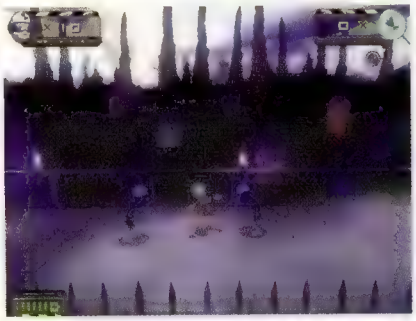
Sta per sbarcare a Milano l'IVDC, la prima conferenza sullo sviluppo di videogiochi in Italia

Come già riportato in breve nello scorso numero, il 22 novembre al DatchForum di Assago prenderà il via la prima edizione dell'**Italian Videogame Developers Conference**, primo congresso italiano sul tema dello sviluppo di videogiochi nel nostro Paese. L'evento, organizzato dall'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive (AIOMI), vedrà la partecipazione di tutte le più importanti software house italiane e di rilevanti personalità internazionali, oltre a vantare come media event/sponsor la GDC di San Francisco.

Un'occasione, quindi, di notevole importanza e prestigio per lo sviluppo videoludico italiano. Ma cosa ha spinto AIOMI, recentemente fondata dallo sviluppatore **Raoul Carbone** e da Marco Accordi Rickards, editor della presente rivista, a dar vita, di fronte ai coraggiosi ma troppo spesso ignorati tentativi passati, a un evento simile e in una tale contingenza socio-culturale? "L'Italian Videogame Developers Conference nasce da un'esigenza che sentiamo da molti anni, ossia quella di creare un momento di incontro ufficiale per gli sviluppatori di videogiochi italiani, fatto dagli sviluppatori stessi e che permetta di ascoltarsi gli uni con gli altri e di farsi ascoltare dalle istituzioni", spiega Carbone, presente all'IVDC anche in veste di CEO della software house Black Sheep Studios. "Il primo problema dell'industria videoludica nel nostro Paese è, a mio parere, proprio la mancanza di comunicazione. La maggior parte degli italiani confonde ancora i videogiochi con i 'videopoker' per giocare d'azzardo piazzati nei bar, e questo genera una forte diffidenza verso i prodotti e le aziende di sviluppo. Abbiamo fondato AIOMI proprio per svelare la reale natura dei videogiochi, vere e proprie opere di espressione artistica e culturale". L'idea che lo scambio di conoscenze e creatività sia alla base di un florido settore dello sviluppo di videogiochi è un'opinione condivisa da molti altri sviluppatori italiani, come **Giuseppe Crugliano**, fondatore della software house calabrese Twelve, creatrice di *Cid The Dummy* e di *Martial Arts: Capoeira*: "L'IVDC è senza dubbio un evento chiave per l'industria italiana del videogioco, un'opportunità di aggregazione e confronto tra sviluppatori, publisher e utenti finali a cui ogni attore della scena italiana dovrebbe partecipare secondo le proprie capacità. La Twelve supporta e supporterà al 100 per cento ogni occasione atta a promuovere il mercato e lo sviluppo di videogame tricolore". Occasioni che AIOMI intende sostenere costantemente: insieme all'Italian Videogame Developers Conference, infatti, intraprenderà un gemellaggio con l'Italian Video Game Award, che verrà ufficialmente annunciato in conferenza da Stefano Silvestri, coordinatore editoriale di Sprea Editori, e che si concretizzerà proprio con l'istituzione di un premio IVDC per il miglior videogioco italiano nell'edizione 2009 dell'IVGA.

La tematica dello sviluppo di videogiochi in Italia è indubbiamente di estrema attualità, come emerge anche dall'attenzione che ad essa stanno oggi tributando le istituzioni accademiche e non. Dall'Istituto Europeo di Design alla IULM di Milano, infatti, pure nel nostro Paese cominciano a essere attivati corsi di laurea e master su game design e sviluppo di videogiochi, alcuni con taglio più umanistico, altri con uno più tecnico, per un riconoscimento formale di queste nuove professionalità. Si tratta, comunque, di esperimenti pionieristici, e del development italiano continuano pertanto a coesistere due anime, rispecchiate dall'articolazione dell'IVDC: quella dello sviluppo indipendente, presentato a Milano dal team di GPI attraverso tre seminari mattutini, e quella dello sviluppo professionale, cui invece è dedicato il pomeriggio, con gli

Raoul Carbone è lo sviluppatore de *Il Rosso e il Nero: The Italian Civil War*, un videogioco realizzato da Black Sheep Studios e che tratta la scottante tematica del conflitto tra fascisti e partigiani



All'IVDC sarà presente anche Antonio Farina, fondatore e presidente della più grande software house italiana, Milestone, conosciuta per i suoi numerosi racing di successo

Un italiano a Irvine

Il made in Italy che vince

Tra gli ospiti internazionali che prenderanno parte all'Italian Videogame Developers Conference, sarà Andrea Pessino, fondatore di Ready at Dawn Studios, a tenere la keynote di apertura della sessione sullo sviluppo professionale. Pessino, una figura presente nel settore dell'entertainment videoludico ormai da vent'anni, si è trasferito in California nel 1990 e lì, a Irvine, ha fondato nel 2003, insieme a Didier Malenfant e Ru Weerasuriya, la software house Ready at Dawn, famosa per lo sviluppo di giochi quali *God of War: Chains of Olympus* per PSP, la versione di *Okami* per Wii e *Daxter*. In occasione dell'IVDC Andrea giungerà in Italia direttamente dagli Stati Uniti per condividere la sua esperienza di sviluppatore italiano all'estero.

interventi di Antonio Farina, fondatore di Milestone, Fabrizio Vagliasindi, head of marketing di Black Bean del Gruppo Leader, Riccardo Cangini, fondatore di Artematica, Davide Soliani, direttore creativo di Ubisoft Milano, Massimiliano Di Monda di Raylight Studios, Giuseppe Crugliano di Twelve, Giovanni Caturano di SpinVector, Alex Remotti di Virtual Identity e Raoul Carbone di Black Sheep Studios. Rispetto al garage gaming di qualche anno fa, lo sviluppo indipendente presenta oggi nuovi vantaggi e svantaggi: grazie alla diffusione di tecnologie performanti a costo zero e all'abbattimento delle barriere di distribuzione fisica da parte di innovativi sistemi di digital delivery, infatti, anche piccoli gruppi o singole personalità si sono rivelati in grado di immettere sul mercato buoni prodotti, se non addirittura titoli di successo. "Ciò non avviene nel nostro Paese perché tali strumenti non sono ancora alla portata di tutti a causa della mancanza di informazione e di investimenti anche minimi. Stesso problema, ma in scala più grande, risulta per lo sviluppo professionale. All'estero le produzioni videoludiche sono paragonabili a quelle cinematografiche, con team di più di cento persone, quattro anni di sviluppo e decine di milioni di dollari di budget. In Italia questo è un'utopia", commenta Carbone con amarezza.

Eventi come l'Italian Videogame Developers Conference, però, dimostrano che tra gli sviluppatori italiani c'è comunque una concreta fiducia nel presente e nel futuro dello sviluppo videoludico nostrano. "Reputo che l'IVDC rappresenti un primo vero segnale di crescita del settore dello sviluppo. Settore che, seppur relativamente marginale, esiste, cresce e si consolida, spesso persino all'insaputa dei giocatori più hardcore": è il pensiero di **Riccardo Cangini**, tra i primi sviluppatori italiani e fondatore di Artematica, una delle più grandi software house del nostro Paese che ha dato i natali a titoli su licenza quali *Druuna: Morbus Gravis* e *Martin Mystère: Operazione Dorian Gray*. Per descrivere l'attuale situazione italiana in ambito videoludico, Carbone cita invece Schopenhauer: "La verità viene prima derisa, poi osteggiata e infine accettata come un dato di fatto. Abbiamo attraversato un limbo di quasi totale oscurantismo, stiamo assistendo ora a un'immotivata caccia alle streghe da parte di ignoranti che vedono nei videogiochi veri e propri nemici dell'infanzia; ma ben presto tutti parleranno delle software house e dei prodotti videoludici come un dato di fatto".

"L'Italian Videogame Developers Conference nasce da un'esigenza che sentiamo da molti anni, ossia quella di creare un momento di incontro ufficiale per gli sviluppatori di videogiochi italiani"

Ulteriore riprova di questa fiducia è anche l'entusiastica partecipazione che ha travolto l'IVDC, degli operatori del settore prima ancora che del pubblico di videogiocatori. Oltre alla presenza di tutte le realtà tricolore, infatti, non mancherà il fondamentale contributo di illustri italiani all'estero. Andrea Pessino, fondatore di Ready at Dawn Studios [vedi box], verrà appositamente dalla California per tenere il discorso d'apertura della conferenza, e altrettanto lieti di intervenire, riportando le proprie esperienze professionali, saranno Alessandro Bartolucci, programmatore di Infinity Ward, Marco Corbetta, lead programmer di Crytek, Alessandro Monopoli, senior rendering engineer di Codemasters, e Angelo Pesce, rendering engineer di Electronic Arts.

La prima edizione dell'IVDC sarà ospitata da Ludic@rena, la Fiera Italiana del Videogioco, che si terrà dal 21 al 23 novembre presso il DatchForum di Assago (MI)

L'Italian Videogame Developers Conference promuoverà il settore dello sviluppo di videogiochi anche attraverso attività estremamente concrete: metterà a disposizione delle software house un apposito spazio per il recruitment e darà la possibilità agli aspiranti sviluppatori di proporsi attraverso l'iniziativa del 'Dev Box', un contenitore materiale e virtuale in cui ogni giovane intraprendente potrà inserire il proprio curriculum e il proprio portfolio, che AIOMI farà recapitare alle diverse realtà italiane del settore. Un'iniziativa che Raoul Carbone invita ad abbracciare, insieme a tre consigli che gli stanno particolarmente a cuore: "Primo, conoscere tutto del proprio ambito di competenza. Film, videogiochi, romanzi sono i principali libri di testo per imparare la professione di sviluppatore. Chi crea videogiochi deve avere una cultura enciclopedica e ripercorrere le orme dei grandi maestri. Secondo, essere competitivi a livello internazionale. Conoscere la lingua inglese, i programmi e le tecniche all'avanguardia, per essere sempre al passo con gli standard del settore. Terzo, essere la propria azienda. Così come le società investono per pubblicizzare i propri prodotti, bisogna sempre presentare al meglio il proprio lavoro. È doveroso realizzare delle brochure professionali che valorizzino al massimo il proprio operato". E conclude aggiungendo: "In realtà il consiglio migliore che posso dare è anche il più ovvio: giocare e non far mai crescere il bambino che è in ciascuno di noi"

Multimedialità su due schermi

Nintendo cambia bruscamente rotta, aggiungendo alla sua console portatile fotocamera e memoria esterna

"Guardando alle vendite di Nintendo DS, si potrebbe pensare che il mercato cominci a essere saturo. Ma noi speriamo di espanderlo ancora". Queste sono state le parole con cui un autorevole e impassibile **Satoru Iwata** ha aperto la conferenza stampa organizzata a Tokyo lo scorso mese.

Niente battute e sorrisini questa volta: in una mano stringe con fermezza il nuovo Nintendo DSi, secondo restyling della vendutissima console a due schermi, mentre una carrellata di diapositive alle sue spalle mostra tutte le nuove funzionalità. La più evidente consiste in una telecamera da 3 megapixel posta in un angolo della scocca esterna, mentre una seconda, da 0.3 megapixel, è collocata internamente tra i due schermi: se l'una sembra rivestire una funzione puramente multimediale, le possibilità ludiche (e non) dell'altra appaiono numerose. Mentre Iwata mostra come sarà possibile ritoccare le proprie foto direttamente dalla console, ci si rende subito conto che, dopotutto, Game Boy Camera era troppo avanti con i tempi: la nuova funzione è una sorta di EyeToy portatile, con opzione di face mapping nei giochi e, potenzialmente, opportunità di usarla come webcam su Nintendo Wii. Le possibilità tecnologiche attuali, unite a un adeguato supporto degli sviluppatori, potrebbero finalmente dare un senso ludico alla presenza di telecamere su console portatili. Per l'occasione, Nintendo ha dovuto sopperire a uno dei grossi difetti presenti finora nella console: l'assenza di una memoria interna soddisfacente. E ha fatto le cose in grande. Oltre a inserire uno slot per schede di memoria SD (collocato di lato, mentre il tasto d'accensione è stato spostato sotto il D-Pad) per salvare contenuti multimediali, DSi godrà di un hard disk integrato, fondamentale per il nuovo servizio DSWare. Sulla falsariga della controparte per Wii, sarà infatti possibile scaricare software (canali, giochi e altro) e conservarlo perennemente nella console: parte di questo software sarà acquistabile attraverso i Nintendo Point, come già accadeva su Wii, mentre il browser web Opera sarà finalmente incluso nella console in partenza.

"Le possibilità tecniche attuali potrebbero finalmente dare un senso ludico alla presenza di telecamere su console portatili"

Grazie alla memoria interna, sarà possibile creare e salvare Mii anche su DSi. Tra i primi giochi che, in un modo o nell'altro, ne faranno uso figura *FF Crystal Chronicles: Echoes of Time*

La dashboard della console è stata rivista e resa più ordinata, pronta ad accogliere le nuove opzioni e i diversi canali scaricabili

Prevedibilmente, il restyling interesserà anche la sfera estetica, pur se in modo meno appariscente rispetto al passaggio da DS a DS Lite: le dimensioni del DSi saranno del 12 per cento inferiori a quelle del DS Lite, il peso sarà minore e i due schermi saranno più ampi (sebbene questo intaccherà più o meno sensibilmente la durata della batteria).

Tuttavia, i fan hanno alzato un enorme polverone riguardo a due caratteristiche della console. In primo luogo, lo slot per i giochi GBA è stato definitivamente rimosso, dando una volta per tutte l'addio a quell'immenso parco giochi che ha arricchito la scorsa generazione di portatili. Sebbene una buona fetta di utenza sia rimasta contrariata da questa decisione, la sopravvivenza post-mortem dei giochi GBA era inevitabilmente destinata a esaurirsi, mentre c'è già chi si rassicura ipotizzando una possibile Virtual Console portatile in un vicino futuro.

L'altra questione, ben più grave, riguarda il blocco regionale del software sviluppato *ad hoc* per DSi: benché i giochi tradizionali continueranno a essere region free, i titoli pensati per sfruttare appositamente le nuove caratteristiche non saranno giocabili su console provenienti da mercati diversi. Il motivo ufficiale che ha portato alla decisione, secondo Nintendo, è da ricercarsi nella necessità di istituire servizi online su misura per ogni mercato e di inserire funzionalità di controllo genitoriale, differenti per ogni Paese. DSi è disponibile in Giappone dall'1 novembre, mentre il lancio europeo è previsto per la primavera del 2009: con quasi 80 milioni di DS al mondo, è difficile ipotizzare che impatto avrà la nuova console sul mercato, ma le funzionalità multimediali, i servizi online e le nuove possibilità offerte a livello ludico rappresentano un incredibile incentivo all'acquisto, anche per gli attuali possessori di DS Lite.

HF10

FULL HD 1080

Non bisogna essere registi di Hollywood per creare illusioni ottiche nei tuoi filmati. Con la videocamera ad Alta Definizione Canon HF10 basta essere nel posto giusto al momento giusto. Vieni a scoprire tutti i trucchi possibili su **www.canon.it/freecording**

you can

Canon

Videogiochi 2.0

Il producer di Reset Generation ci rivela come MP3 e YouTube potrebbero trasformare il mercato videoludico

"Vorrei essere come Peter Drucker", ha affermato **Scott Foe**, producer di Nokia dietro il nuovo gioco per N-Gage e PC *Reset Generation*, durante il suo irriverente ma efficace intervento all'Edinburgh Interactive Festival dello scorso agosto. Ha ammesso che introdurre le idee del teorico americano, definito da Foe il padre del business moderno, può portare al successo qualsiasi progetto: anche *La Grande Accademia della Zona Erogena*, la sua finta proposta per un gioco mobile che sfrutti il touch screen.

Foe ha proposto una serie di criteri per un sito che non solo offra titoli gratuiti, ma che potrebbe diventare l'unico punto di riferimento per i giochi su Internet

Parlando seriamente, Foe ha mostrato come la combinazione tra l'approccio di Drucker e le innovazioni portate da Internet possa rivoluzionare il modo in cui i videogiochi vengono distribuiti e fruiti. Anzitutto, ha proposto una serie di criteri che potrebbero portare alla nascita di uno 'YouTube dei videogiochi', un sito che non solo offrirebbe titoli gratuiti, ma che potrebbe diventare l'unico punto di riferimento per i giochi su Internet, così come YouTube è sinonimo di video online.

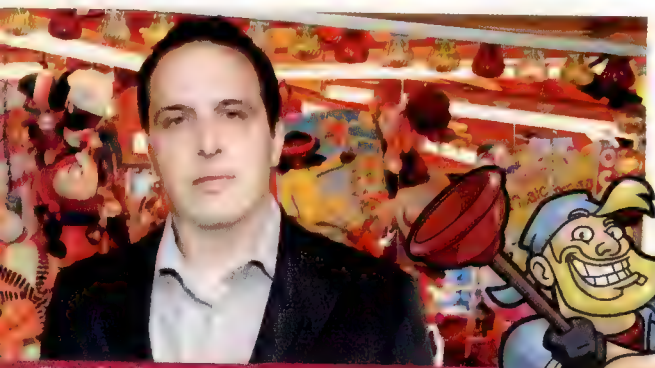
Ha affermato che l'area visualizzata dovrebbe essere più piccola, in modo da poterli integrare nei blog. "È un'idiozia dire che non si possono creare grandi giochi in una piccola finestra", ha dichiarato, mostrando una slide con un Game Boy Advance. Poter visualizzare i giochi sugli altri siti è essenziale se si vuole ottenere l'effetto network. "Si parla tanto di diffusione virale, ma io preferirei quella batterica", suggerisce per spiegare la capacità di YouTube di promuovere se stesso attraverso l'integrazione dei suoi video in altri siti. Il portale dovrebbe inoltre accogliere tutte le piattaforme, non solo Flash o Java, e permettere alle persone di giocare immediatamente, senza compilare alcun modulo. "Qualcuno dirà cose come: 'se è tanto facile perché nessuno l'ha ancora fatto?'", ha ammesso. "Ma è come quando un tizio, guardando un dipinto di Jackson Pollock, afferma che sua figlia di tre anni potrebbe farlo meglio. Be', sua figlia non lo ha fatto e Pollock invece sì, ed ecco perché è su quel muro".

L'Edinburgh Interactive Festival si svolge all'interno dell'International Festival di Edinburgo e consiste in una conferenza riguardante l'industria videoludica e in una serie di dibattiti pubblici, video dimostrativi e demo

Foe ha inoltre proposto un 'MP3 videoludico', un formato universale per i giochi che ha chiamato GamePeg. Consistente in un singolo file giocabile su qualsiasi piattaforma, dal desktop ai portatili, è un modo per evitare di dover cercare e scaricare sia il file che il suo emulatore. "Quella è un'esperienza hardcore. La reale innovazione è che ciascun gioco è un unico file". L'emulatore sarebbe contenuto nel file in modo da non doversene preoccupare. "Certo, il rischio pirateria è elevato", ha ammesso. "Starete pensando: 'Lavori per un publisher! Giuda! Perché proponi queste cose?'".

La sua risposta è nell'idea che, usando i criteri di Drucker, si potranno comunque avere introiti. Il software da utilizzare su PC sarebbe gratuito, ci si potrebbe concentrare sulla vendita di periferiche, e la tecnologia andrebbe concessa in licenza il più possibile. "Inizialmente, Sony, Nintendo e Microsoft non vorranno aver nulla a che fare con GamePeg", continua. "Ma ciascun produttore di strumenti elettronici vuol differenziare i propri prodotti". In parole povere, i manifattori di decoder digitali e di lettori DVD vorranno avere i propri prodotti in linea con GamePeg e alla fine il formato potrebbe raggiungere la massa critica. E, dal momento che ciascun gioco è su un solo file, l'acquisto e i DRM potrebbero esserne parte integrante. "Fatto questo, BitTorrent e Kazaa diventeranno il vostro Wal-Mart".

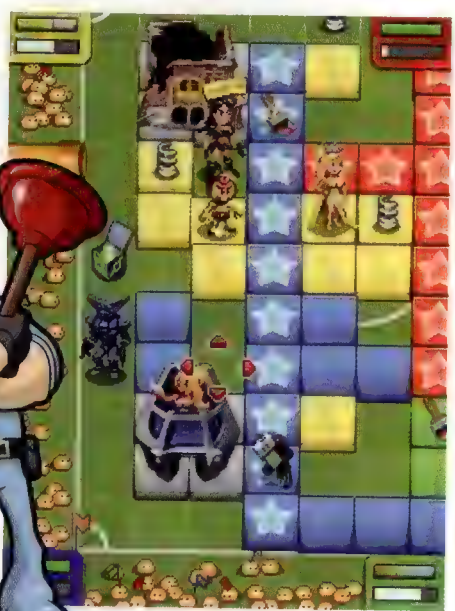
Diretta a un pubblico comprendente alcuni leader dell'industria videoludica britannica (tra cui David Yarnton di Nintendo UK, Rod Cousens di Codemasters e l'ex presidente di SCEE Chris Deering), la presentazione di Foe era provocatoria e divertente. Il suo approccio commerciale vivace ma creativo rende onore al marketing videoludico e potrebbe davvero lasciare il segno.



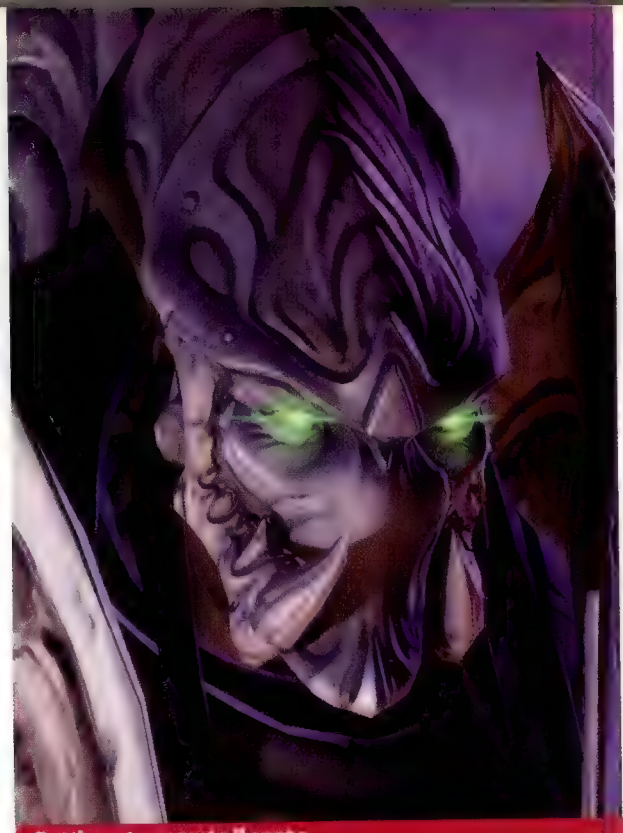
Disagio virale

Scott Foe parla dell'alchimia alla base del marketing

Foe ha criticato il modo in cui molti pubblicizzano i loro prodotti in maniera 'virale': un'agenzia immobiliare che usa un video con un orso che danza su una casa è un'idea carina, ma promuove l'orso ballerino, non la casa. "Bisogna esibire il prodotto stesso in modo roboante", ha affermato, consigliando che il publisher del prossimo FPS sulla Seconda Guerra Mondiale non si limiti a far parlare del gioco all'ennesimo generale a riposo. "Dovreste riesumare il generale Patton, rianimarlo tipo Frankenstein e fargli presentare il gioco ai giornalisti. Allora sì che tutti ne parlerebbero".



***Reset Generation* sembra complesso, ma una rapida prova basta a coglierne la sottigliezza e l'humour** **[vedi la recensione a pagina 101]**



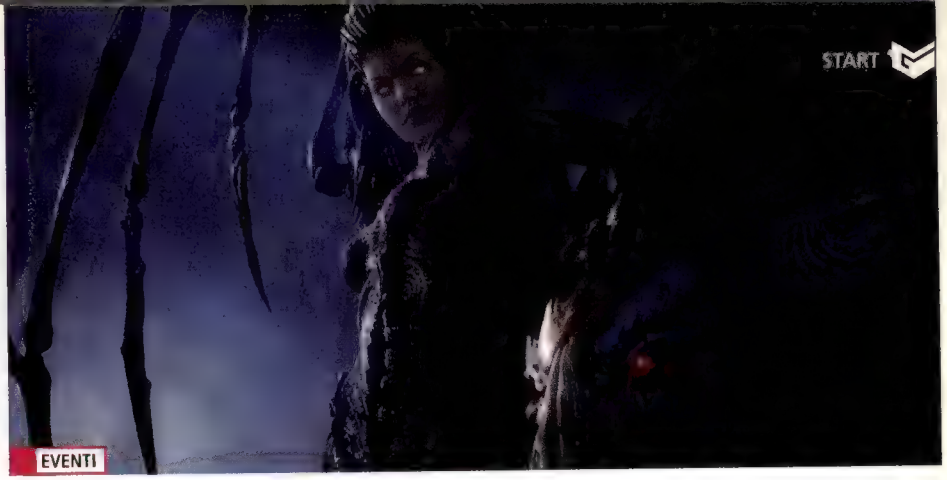
Battle.net presenta il conto

Il multiplayer di Blizzard potrebbe avere dei costi

La notizia che Battle.net, dopo 11 anni di onorato servizio online totalmente gratuito, sarebbe stato reso a pagamento ha provocato un terremoto. Rob Pardo, vicepresidente del game design di Blizzard, cerca di tranquillizzare i fan e di far capire loro che solo alcune funzioni saranno monetizzate, in maniera simile a quanto accade con il cambio di server in *WoW*. Le modalità rimangono abbastanza fumose da indurre a pensar male. Ma Blizzard permetterà davvero che uno dei suoi sistemi più collaudati subisca uno stravolgimento tanto grosso, rischiando così di perdere utenti affezionati? Molto più probabile invece che, come dice Pardo, la controparte online potrà ancora essere goduta appieno senza bisogno di costi aggiuntivi.

Secondo Pardo ognuno dei tre *StarCraft II* avrà dignità propria, ma ci tiene a far presente che i giocatori pagheranno per l'effettivo contenuto del gioco, non negando quindi la possibilità di un ridimensionamento

La nuova classe di *Diablo III* presentata all'evento, il Mago, ha colpito per la spettacolarità della sua cut scene introduttiva e per le abilità in battaglia



EVENTI

Blizzneyland

Sullo sfondo del parco di divertimenti per eccellenza, Blizzard pone le fondamenta per ridefinire il concetto di epicità

Blizzcon è quell'evento pittoresco che celebra la fanbase, Blizzard stessa e la particolare alchimia che si è instaurata negli anni tra chi è da una parte della barricata e chi dall'altra. L'edizione 2008, tenutasi al Convention Center di Anaheim in California (lo stesso di Disneyland), è il migliore osservatorio per comprendere la direzione verso cui stanno rivolgendosi gli sforzi della compagnia. E, a giudicare dal materiale che è stato mostrato, Blizzard sta istradando *Starcraft* e *Diablo* su una via fatta di spettacolarità e profondità senza pari, mettendo addirittura un po' in ombra la prossima uscita di *Wrath of the Lich King*.

Paragonare WarCraft III ai cartoni del sabato mattina è un'affermazione di un certo peso, ma che allo stesso tempo sintetizza esemplarmente l'intenzione di puntare a temi importanti

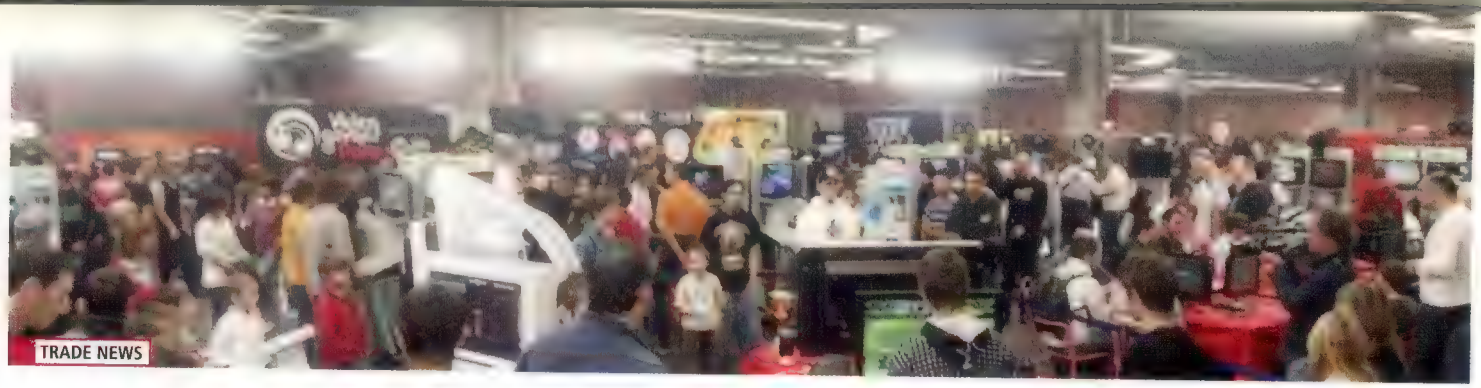
L'annuncio che il single player di *StarCraft II* sarà diviso in tre parti non deve stupire più di tanto: ogni gioco Blizzard ha sempre necessitato di più iterazioni per fornire un quadro conchiuso. La differenza sostanziale è che ogni gioco si concentrerà su una singola razza tra Terran, Zerg e Protoss. Il significato di questa scelta va ricercato nelle rinnovate attenzioni che Blizzard rivolge al *lore* e al coinvolgimento narrativo, aspetti che già in passato affascinavano, ma che, come il vicepresidente dello sviluppo creativo Chris Metzen si lascia sfuggire sul palco della convention, saranno il potenziale che renderà *StarCraft II* e *Diablo III* i due più grandi giochi mai creati da Blizzard. Paragonare la profondità di *WarCraft III* a quella dei cartoni del sabato mattina è un'affermazione di un certo peso, ma che allo stesso tempo sintetizza esemplarmente l'intenzione di puntare a temi importanti e a cui, se si considera l'epicità delle cut scene di *StarCraft II* come unità di misura, i team di sviluppo sono perfettamente in grado di tenere testa.

Blizzard, e in questo dovrebbe fare scuola, riconosce la portata dell'impresa di rinnovare un'opera con dieci anni di vita sulle spalle, tuttora giocata e amata. Aver puntato su una campagna che può essere affrontata in più modi diversi, in una progressione non strettamente sequenziale, è il segno di un mantenimento della tradizione che non passa attraverso l'anacronismo. Ma da tutto questo emerge anche il quadro di una struttura che nella sua opera di rinnovamento deve, e vuole, tener conto delle aspirazioni dei fan.

Il sintomo di questa disposizione può essere rintracciato nella natura di *StarCraft II*, duplice perché se da una parte il single player sarà una grandiosa opera di fantascienza, il multiplayer farà scendere in campo fin dal primo capitolo tutte e tre le razze, con un assortimento completo di unità precluso al gioco in solitario. Non sarà quindi compromessa in alcun modo la riconoscibilità di un marchio di fabbrica Blizzard come l'esperienza a più giocatori di *StarCraft*.

In una maniera simile, le scelte artistiche di *Diablo III* ruoteranno attorno a quel potenziale che nei precedenti capitoli era stato solo accennato. Questo si traduce in piccoli accorgimenti che ne enfatizzano l'immersività e il peso delle scelte del giocatore, come l'assegnazione di dialoghi specifici per ogni tipo di classe, un background per ogni personaggio e una diversificazione del modo in cui i PnG li avvicinano. La tanto criticata palette cromatica di *Diablo III* è l'indice di un cambiamento che, per quanto debba quasi essere giustificato dagli sviluppatori, affonda le radici negli aspetti meno evidenti dei passati *Diablo* e verrà impiegato per realizzare una visione dark fantasy più moderna e meno stereotipata, maggiormente orientata verso il realismo.

Blizzard ha dimostrato, con il suo sapiente rifornimento di notizie relative ai titoli in lavorazione, di essere perfettamente consapevole dei tempi in cui vive e di rendersi conto che quello che andava bene e appassionava anni fa deve essere infuso di un rinnovato vigore perché resti esaltante dal punto di vista narrativo e visivo. E anche se questo dovesse passare attraverso l'avversione dei fanboy, Blizzard sembra già sapere che alla fine dei giochi tutti saranno pronti ad amare ancora una volta le sue creazioni.



Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

GfK MS Italia, società di ricerche di mercato, ha rilevato come sul territorio italiano siano presenti circa 439.000 PlayStation 3. Questo dato rende la console Sony il lettore Blu-ray con la maggior diffusione sul mercato, visto che il totale dei lettori ammonta a 499.000 unità. Oltre alla console Sony sono presenti 43.000 PC con lettore Blu-ray integrato e 17.000 lettori stand alone. Questi dati sono comunque inferiori a quelli relativi al mercato dei DVD, di cui è previsto il sorpasso in campo hardware per il 2011 e per il 2013 in campo software.

Abbiamo più volte ribadito come la pirateria sia uno dei maggiori problemi del mercato dell'intrattenimento nel nostro Paese, e a riprova di ciò interviene un rapporto della SIAE (Società Italiana Autori ed Editori) che segnala allarmata come il danno globale durante lo scorso anno sia stato di circa 2,6 miliardi di euro. Il primo posto è detenuto da software e videogiochi, seguiti da film e musica. Nonostante i sequestri di supporti contraffatti tra CD, DVD e videogiochi siano scesi da 12,6 milioni a 3 milioni nel 2007 e a 319.000 nei primi sei mesi di quest'anno, la diminuzione non deve trarre in inganno dato che è accompagnata da un'importante crescita della pirateria online attraverso il file sharing, che non si è ancora in grado di quantificare. Impressionanti i dati riguardanti il mercato PC, dove si registra un tasso d'illegalità del 49 per cento, e quello dei videogiochi dove il valore di venduto legale e illegale è praticamente identico: rispettivamente 557,5 milioni e 556,5 milioni di euro. Proprio in tema di lotta alla pirateria si è recentemente espresso il Consiglio Competitività dell'Unione Europea adottando una risoluzione a supporto delle azioni intraprese dai membri della comunità mirata ad aumentare il dialogo tra stati membri e non e tra cittadini e istituzioni.

Manuel Del Rosso, in Electronic Arts dal 2001, ha assunto la carica di sales field manager, un ruolo che lo pone come coordinatore di tutti i rappresentanti vendite presenti sulla penisola. "Sono felice annunciare questa promozione", ha commentato **Maurizio Finocchiaro**, sales director. "Manuel è un manager caratterizzato da un'eccezionale professionalità e ho sempre apprezzato le sue doti di leader e team player. Sono certo che il suo team e tutto il reparto vendite trarranno vantaggi enormi derivanti dalla sua esperienza, maturata in questi anni".

Il palco di *Rock Band* alla tappa modenese del Video Games Party

Si è tenuta allo spazio Edra a Milano la Leader Night dove è stata presentata la lineup delle novità 2008-2009 per quanto riguarda videogiochi e accessori. Ancora una volta è stato possibile vedere come il distributore varesino sia in grado di coprire una vasta gamma di segmenti di mercato: dai mouse per giocatori esperti prodotti da Roccat (con led luminosi programmabili via computer e possibilità di salvare nella memoria interna della periferica alcune macro predefinite per giochi come *World of Warcraft*) alla più grande varietà di accessori per Wii (maracas per *Samba de Amigo*, guantoni per la boxe, racchette, padelle...) offerti da diverse società come Speed Link, Thrustmaster e Nitho. Mad Catz ha presentato tra le altre cose un kit di strumenti per giocare a *Rock Band*, dei quali purtroppo la batteria risulta eccessivamente rumorosa, al punto da rendere necessario alzare il volume del televisore.

Lo scorso 11 ottobre si è tenuto a Lecce il D_ Play Event organizzato da Sony Computer Entertainment Italia per permettere al pubblico di provare alcuni dei titoli di prossima uscita. L'evento, che ha interessato un'area di circa 3200 metri quadrati ed è stato presentato dal Trio Medusa, ha permesso ai giocatori iscritti di competere in diverse gare tutte a tema videoludico (dalle corse per cosplayer a una versione di *Buzz* dal vivo) e di provare prodotti quali *LittleBigPlanet*, *Resistance 2* e *MotorStorm Pacific Rift*.

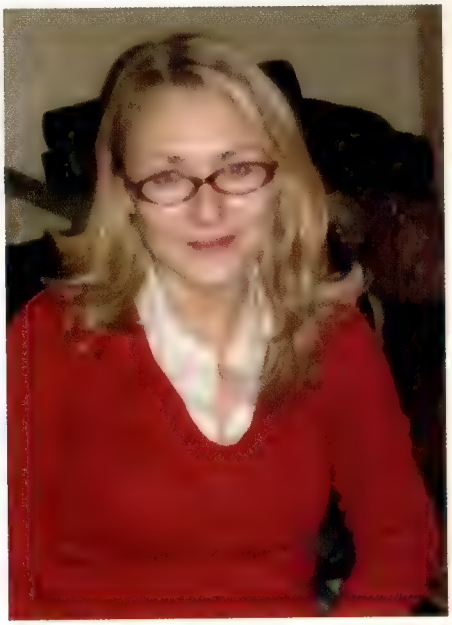
In virtù di un accordo stretto con la tedesca CDV, Leader Spa distribuirà in esclusiva 5 titoli tra cui *Dementium* (disponibile da fine ottobre per DS), *Stronghold Crusader Ex* (PC), *Hail to the Chimp* (per Xbox 360 e PS3), *Insecticide* (disponibile a novembre per PC) e *Mushroom Men* (disponibile per Wii e DS). Leader ha inoltre siglato un accordo esclusivo con il publisher spagnolo Virgin Play grazie al quale distribuirà sul mercato diversi

Palazzo Marini, Roma

Continua la battaglia di AESVI per il riconoscimento del medium videoludico, il cui ultimo passo è stato l'inaugurazione di una nuova campagna di comunicazione dedicata alla sensibilizzazione del pubblico sull'utilizzo del Pegi, obiettivo che passa per le pagine del settimanale Io Donna allegato al Corriere Della Sera. Com'è evidente, l'iniziativa è rivolta a un pubblico femminile, in particolare di madri, per permettere a chi tutti i giorni vigila sull'educazione dei propri figli l'utilizzo di uno strumento fondamentale come il PEGI. "Con questa campagna rivolta alle donne l'industria videoludica ribadisce nuovamente il suo impegno a farsi parte attiva nel promuovere un approccio consapevole e responsabile all'uso dei videogiochi", ha dichiarato Andrea Persegati, Presidente di AESVI. "La scelta del settimanale Io Donna, inserto del quotidiano nazionale più diffuso nel nostro Paese, ci garantirà di raggiungere il più alto numero di lettrici e di offrire un contributo concreto nel loro compito di educare le nuove generazioni in una cultura dei media sempre più dinamica".

Nuovo arrivo nelle fila di AESVI: si tratta di EMC, società del Gruppo Exa Media dedicata al publishing e alla distribuzione di prodotti videoludici guidata da Andrea Stecconi. "Siamo molto lieti di poter accogliere EMC come nuovo socio di AESVI", ha commentato Andrea Persegati, presidente di AESVI. "Questa nuova adesione, oltre a costituire un allargamento della base associativa, è rilevante per noi perché rappresenta una conferma ulteriore del ruolo sempre più importante che l'associazione ha saputo costruirsi nel corso degli anni e servirà da stimolo per continuare a fare bene in futuro".

Lo scorso 7 ottobre AESVI ha partecipato a un convegno, tenutosi a Palazzo Marini presso la Sala delle Conferenze della Camera dei Deputati a Roma, sul tema 'Da mercanti di bugie a innovatori della conoscenza. Il futuro nelle nostre mani'. L'iniziativa, organizzata dalla Fondazione Barbareschi in collaborazione con Fare Futuro e Key4biz, ha visto anche la partecipazione tra i relatori dell'On. Sandro Bondi, Ministro per i Beni e le Attività Culturali, dell'On. Mariastella Gelmini, Ministro dell'Istruzione, Università e Ricerca, e dell'On. Giorgia Meloni, Ministro per la Gioventù. Per conto dell'AESVI era presente il segretario generale Thalita Malagò, che ha segnalato come i videogiochi abbiano un ruolo sempre più importante nel tempo libero (e anche nello studio) delle giovani generazioni e l'esistenza di un divario generazionale tra giovani e adulti che necessita di interventi precisi per essere colmato. La dottoressa Malagò ha anche segnalato che il materiale videoludico spesso gioca un ruolo fondamentale nella prima alfabetizzazione informatica dell'utente. "Il nostro auspicio come industria", ha dichiarato, "è che per quanto riguarda i videogiochi si possa progressivamente passare da un approccio basato sulla mera protezione a un approccio basato sulla conoscenza e sull'educazione. Bisogna riconoscere e accettare che siamo in una nuova società fondata sulla cultura multimediale, dove sono cambiati i contesti sociali e culturali di riferimento, i modelli di diffusione della conoscenza e di apprendimento, le frontiere tra dentro e fuori. In questo scenario il videogioco e il linguaggio che lo caratterizza, vale a dire l'interattività, possono svolgere un ruolo fondamentale per le generazioni di oggi e di domani".



Thalita Malagò, segretario generale di AESVI

nuovi videogiochi a partire da fine ottobre 2008. Il distributore guidato da Virgilio e Luisa Bixio commercializzerà titoli quali l'action *Away Shuffle Dragon*, lo sparatutto *B Team Metal Cartoon Squad*, *Hello Pocoyo!* (basato sull'omonimo cartone animato spagnolo) e il platform *Lola and Virginia*, oltre al GdR *Lost Regnum: Warriors of the Lost Empire*, al titolo di combattimenti aerei *Super Hind* e all'RTS per PC *War Leaders: Clash of Nations*.

Il 27 e 28 settembre scorsi, la fiera PLAY08 ha ospitato la tappa modenese del Video Games Party, evento organizzato e promosso dalla società cagliaritana Generazione Web e volto a offrire postazioni di prova dei titoli più recenti (da *Wario Land: The Shake Dimension* a *Spore*, da *Mercenaries 2* a *Star Wars: Il Potere della Forza*) a un pubblico di tutte le età. Più di 600 sono stati gli iscritti ai numerosi tornei, che riguardavano giochi di ampio richiamo come *Guitar Hero III*, *Mario Kart Wii*, *Brothers in Arms: Hell's Highway* e *Unreal Tournament III*: ai vincitori sono andati premi offerti dagli sponsor dell'evento, tra i quali figuravano Logitech, Seagate e Nintendo.

HOTCAKES

Le classifiche di Game Pro

Classifica vendite console - Giappone

22 settembre – 19 ottobre 2008

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite '08	Vendite totali
PSP	235.433	2.992.962	10.594.562
Nintendo DS	161.985	2.468.544	23.641.148
Wii	100.545	2.264.389	6.880.549
Xbox 360	35.181	212.821	720.162
PS2	32.709	311.410	21.328.447
PS3	25.966	699.671	2.341.347

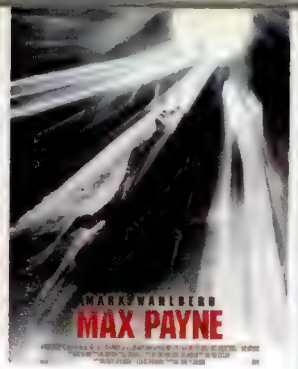
Classifica vendite console - USA

Settembre 2008

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Wii	687.000	12.576.600
Nintendo DS	536.800	22.745.400
Xbox 360	347.200	11.211.100
PSP	238.100	12.668.800
PlayStation 3	232.400	5.524.500

MOVIE REVIEW



Max Payne

Da un capolavoro assoluto dei videogiochi arriva un film che illude, delude ma alla fine conforta. E adesso vi spieghiamo perché

C'è un problema, con i film tratti da videogiochi di stampo cinematografico. Che talora si ingenera un drammatico corto circuito mediatico. Prendiamo Max Payne, ad esempio. Il gioco di Remedy, uno dei titoli più coinvolgenti ed emotivamente più forti mai usciti su qualsiasi sistema, era in sostanza un coacervo di cliché del *noir* e dell'*hard boiled*, la perfetta sintesi videoludica di un intero genere cinematografico. Cosa succede se si cerca di trasporre un'opera di tal fatta proprio nel medium ispiratore? Semplice: si rischia di ottenere un banale film come tanti, stereotipato e piatto. È accaduto? Sì e no, fortunatamente.

Max Payne illude, perché il nostro lui ha il volto giusto, quello del durissimo e spietato Mark Wahlberg, vero mattatore di The Departed. Perché l'incipit è un pensiero fuori campo seguito da un'immagine shock. Perché, ancora, la fotografia riesce nell'arduo compito di ricreare l'atmosfera apocalittica metropolitana di un mondo che non ha più un domani. In definitiva, Max Payne c'è, lo spettatore vibra, attende scariche di adrenalina. Che sia la volta buona?

Ma Max Payne delude. Il film della Fox, legittimamente, sceglie di allontanarsi dal plot del primo storico videogioco, per abbracciare elementi del sequel (uno su tutti: la presenza della dark lady Mona Sax) e unirli a soluzioni nuove. Il problema è che Beau Thorne, sceneggiatore al debutto sul Grande Schermo, ha affievolito l'impatto narrativo dell'*affaire* Max Payne, posponendo di tre anni rispetto al massacro della sua famiglia la vendetta del nostro poliziotto. Laddove il gioco proponeva una vorticosa escalation di violenza e surreale epicità, il film viaggia su binari più convenzionali, mancando di coraggio. Allo stesso modo, stonano l'estremismo col quale viene mostrato l'effetto della droga Valchiria, l'esagerata fortuna di Max Payne nell'evitare le pallottole e certi momenti infelici di Wahlberg, evidente ostaggio di uno script troppo spesso claudicante.

Eppure, nonostante tutto, Max Payne conforta, perché mostra come cinema e videogiochi stiano gradualmente trovando un'intesa, come amanti un po' goffi in cerca della giusta alchimia. Max Payne è un film tutto sommato decoroso, che denota quantomeno un impegno e che si stacca dal filone 'Uwe Boll' per puntare verso il vero Cinema. Insomma, un'opera da vedere: senza aspettarsi troppo, magari, ma per iniettarsi un po' di fiducia nel domani.

Marco Accordi Rickards

Continua

Hanno vinto rispetto a quelli nipponici. E a dirlo è Hideo Kojima

Preparatevi alla 'next big thing', perché Remedy ha in mano una bomba

Per la prima volta uniti in un congresso nazionale: buon segno

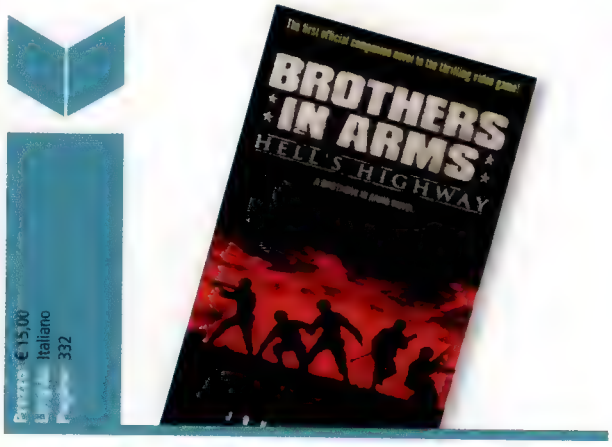
Quit

Da un mese in Giappone vende meno della PS2 e persino del 360

Un prodotto che i giocatori tradizionali mal digeriranno

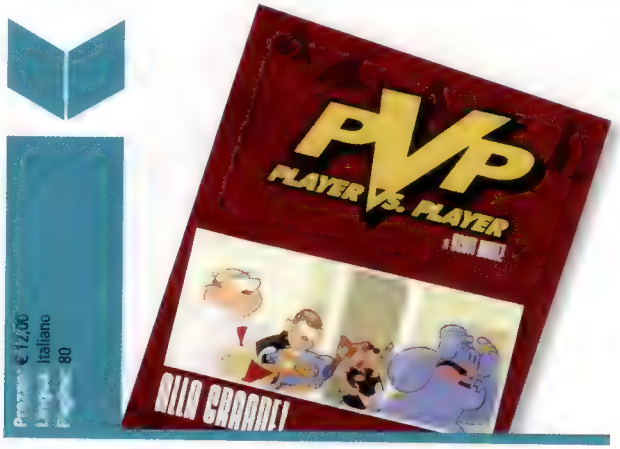
Il blocco territoriale nelle console portatili è una pessima idea

Consigli per la lettura a cura di Virginia Petrarca e Vincenzo Lettera



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
John Antal, Multiplayer.it Edizioni, 2008

L'idea di un romanzo fittizio ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, scritto da un ex-colonnello e tratto da un videogioco potrebbe comprensibilmente far storcere il naso ai puristi. Dopotutto, come può una storia inventata e con personaggi di fantasia risultare più coinvolgente e autentica di una vera cronaca, scritta da chi quegli avvenimenti li ha invece vissuti sulla propria pelle? Eppure, John Antal (soldato a riposo e da anni responsabile storico presso Gearbox Software) è riuscito a creare un'opera originale e trascinante senza tuttavia uscire dai binari imposti dalla storiografia contemporanea. Hell's Highway narra le vicende della 101ª Aviotrasportata, dell'operazione Market Garden, del D-Day, dell'assalto a Carentan e di tutti quegli eventi ben noti agli estimatori di Band of Brothers e Salvate il soldato Ryan, passando amabilmente da un punto di vista all'altro. Raccontata inizialmente attraverso gli occhi del sergente Matt Baker, la trama cede le sue redini a un ufficiale del Wehrmacht di nome Graf: è proprio qui che Antal comincia a esplorare l'umanità delle truppe tedesche, stando però ben attento a non giustificare le gesta naziste, mentre particolarmente toccante è il terzo capitolo, con protagonista un'adolescente tedesca, Mira, intenzionata a radunare i suoi giovani amici per combattere gli Alleati. In uno scenario in cui l'etichetta 'tratto da un videogioco' troneggia esclusivamente su libri scadenti, Brothers in Arms: Hell's Highway si colloca come uno dei pochi romanzi riusciti, dimostrando come una buona narrazione, seppur fittizia, possa rendere interessante anche il più trito degli argomenti.



PVP VOLUME 1: ALLA GRANDE!
Scott Kurtz, Saldapress, 2008

Come puntualizza tra le righe l'autore, Scott Kurtz, nella prefazione a questo primo volume che raccoglie le sue strisce settimanali, il web è la nuova risorsa degli aspiranti disegnatori di comic strip americani (e non solo). Grazie alla possibilità di far conoscere il proprio lavoro a un pubblico di appassionati pressoché illimitato senza spendere nulla né sottostare a restrizioni creative di sorta, la Rete si è trasformata rapidamente in una popolosissima vetrina di autoproduzioni che mescolano postmodernismo nerd a invenzioni originali in dosi variabili e con angoli di ripresa assai eterogenei. PVP: Player Vs. Player spicca senz'altro come una delle opere più riuscite nel genere, vincitrice di un Eisner Award per il miglior web comic e realizzata con una tecnica professionale che raramente si riscontra in produzioni affini. Un tratto sempre ben modulato che alterna con efficacia linee angolose e più morbide per portare alla vita l'immaginaria redazione di Player Vs. Player Magazine: il direttore responsabile Cole, il direttore creativo caffeinomane Brent, la caporedattrice Jade, il giovane nerd Francis e infine Skull, lo stagista troll. Basando quasi ogni striscia su una battuta finale a effetto e coinvolgendo questi eroi contemporanei in una serie di minisaghe sviluppate su più strisce consecutive, Kurtz esplora con sorprendente verosimiglianza le dinamiche interne di una rivista specializzata e delizia i lettori consapevoli con una sequela di riferimenti a svariate icone della cultura pop occidentale, dai giochi di ruolo a Tolkien, da Star Wars a Matrix, persino giungendo al punto di annidare tra le sue vignette citazioni ad *altri* web comic di provata popolarità. Consigliato a profani e conoscitori in egual misura.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

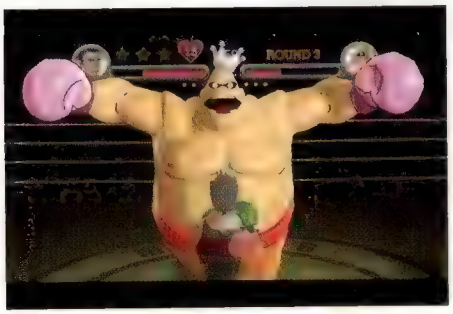
Sin and Punishment 2

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** NINTENDO

Dopo la recente riapparizione su WiiWare, l'adrenalinico shooter di Treasure torna con un capitolo tutto nuovo. Il cuore del gioco sembra lo stesso di otto anni fa, rafforzato dall'uso del Remote

Punch-Out!!

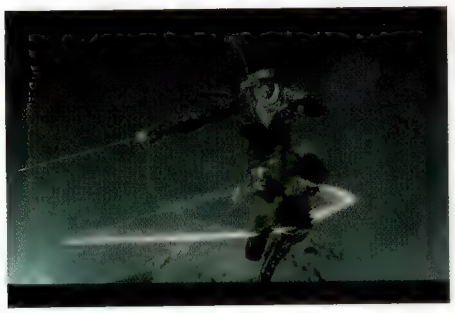
FORMATO: Wii **PUBLISHER:** NINTENDO



Nintendo ha finalmente deciso di riesumare un franchise storico, dando un poderoso uppercut ai fan di vecchia data. Le meccaniche sono invariate, ma Little Mac non è mai stato così bello

Ninja Blade

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** FROM SOFTWARE



Un'alternativa meno schizofrenica a *Ninja Gaiden*, con QTE e geniali scontri con i boss. Celato nell'oscurità, il ninja di From Software non sembra avere nulla da invidiare ad Hayabusa

Castlevania Next-Gen

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** KONAMI

Un oscuro Alucard si è mostrato al TGS in un teaser trailer tanto breve quanto poco esplicativo. Speriamo che la maledizione dei *Castlevania* 3D possa finalmente avere termine

Mario & Luigi RPG 3

FORMATO: DS **PUBLISHER:** NINTENDO

Dopo *SuperStar Saga* e *Fratelli nel Tempo*, gli iconici fratelli Nintendo ci riprovano con un promettente terzo capitolo, pronti a insegnare a insulsi porcospini blu com'è che si fa un GdR

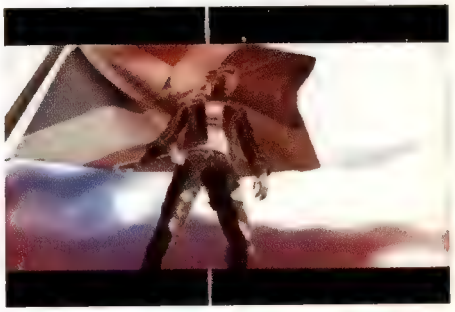
Another Code Wii

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** NINTENDO

Attualmente al lavoro su *Little King's Story*, Cing ha annunciato un capitolo per Wii della sua apprezzata avventura punta e clicca. Speriamo soltanto che stavolta duri ben più dell'originale

No More Heroes: Desperate Struggle

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** RISING STAR



L'eccentrico action game partorito dalla mente di Suda51 è pronto a tornare: conoscendo l'autore, è difficile attendersi una semplice riproposizione delle vecchie meccaniche

Quantum Theory

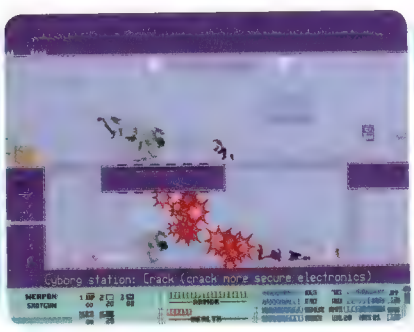
FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** TECMO

Immense esplosioni, frenetiche sparatorie e una coprotagonista armata fino ai denti all'interno di una devastata ambientazione sci-fi. Uno shooter in terza persona dai creatori di *Project Zero*

Yakuza: Kenzan!

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SEGA

Questo prequel di *Yakuza* vi catapulterà nella Tokyo di quattro secoli fa. L'uscita occidentale di *Yakuza 2* fa ben sperare anche per questo terzo capitolo



NET GAME DEL MESE

Il livello di raffinatezza e profondità che i giochi freeware elargiscono oggigiorno quasi come norma è davvero mozzafiato, e *Iji* ne è un ulteriore esempio. Platform a scorrimento sulla falsariga di *Metroid*, *Iji* unisce fasi esplorative e sterminii di alieni: vestirete i panni dell'eroina eponima, nel tentativo di far luce su ciò che è accaduto all'edificio in cui si è risvegliata e su chi si cela dietro a tutto.

Iji nasconde una miriade di segreti e un'enorme varietà nei diversi scenari. I livelli appaiono inizialmente lineari, per poi sbocciare presto in un dedalo di corridoi che premiano la crescita delle statistiche e un'attenta osservazione con il profluvio di armi del caso, mentre diari e frammenti di testo completano il puzzle tassello dopo tassello.

I rari difetti, come la possibilità di sparare solo quando si è in piedi, sono surclassati dalla qualità della produzione nel complesso: la colonna sonora, lo stile visivo à la *Another World*, gli intermezzi animati e il fascino di una trama scritta ottimamente.

Facilitati, difficili, impossibili
TUTTI POSSONO GIOCARE
SETTIMANA SUDOKU
COSTA SOLO 1 EURO

L'UNICO SETTIMANALE
VENERDÌ IN EDICOLA

IMPARA in 5 minuti con le nostre istruzioni

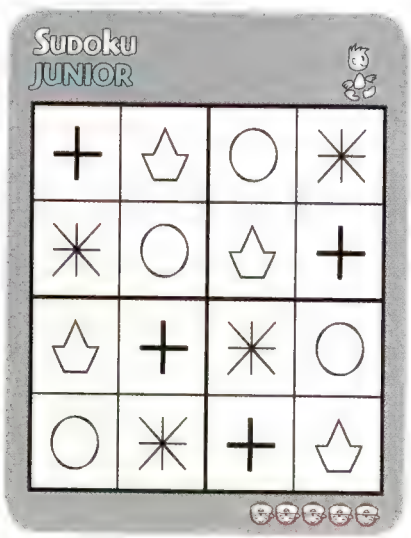
RELAX per TUTTA la FAMIGLIA

GIOCA subito con la griglia di copertina

COME SI GIOCA A SUDOKU

La regola del Sudoku è una sola: ogni colonna verticale e ogni riga orizzontale, oltre al riquadro di 3x3 caselle (evidenziato con le linee in grassetto), deve contenere, una sola volta, tutti i numeri dall'1 al 9. La matematica non serve a nulla: per completare uno schema basta provare e riprovare, con la pratica poi, ciascun giocatore trova la sua strategia ideale. Proviamo subito con gli schemi di questa pagina!

			9		2			
8			1			5		9
2	1			6	5			
1		8						3
	4	7				8	1	
3						6		4
			5	2			6	8
6		2			3			1
			6		9			



SOLUZIONI

5	7	4	9	3	2	1	8	6
8	3	6	1	4	7	5	2	9
2	1	9	8	6	5	3	4	7
1	6	8	2	9	4	7	5	3
9	4	7	3	5	6	8	1	2
3	2	5	7	1	8	6	9	4
7	9	3	5	2	1	4	6	8
6	5	2	4	8	3	9	7	1
4	8	1	6	7	9	2	3	5

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Yakuza Kenzan

Un excursus al passato che trasporta la serie in epoca medioevale, guadagnandone ancora di più nel suo pomposo fascino
PS3, SEGA

Sin & Punishment 2

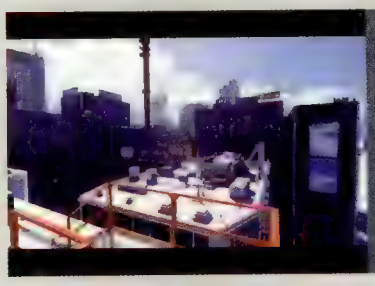
È il titolo più inaspettato e meno adatto al carattere della console su cui gira, ma è anche per questo che il suo ritorno è tanto atteso
Wii, NINTENDO

Ninokuni

Sentire il nome dello Studio Ghibli associato a quello dei creatori di JRPG più originali del momento sembra un sogno bello come lo stile visivo di questo gioco
DS, LEVEL-5

Up

Con Mirror's Edge il cielo è più azzurro



Mirror's Edge, tra i suoi tanti pregi, ha anche quello di essere uno tra i pochi giochi d'azione che osa prediligere scelte artistiche coraggiose piuttosto che sicuri capisaldi della distopia videoludica

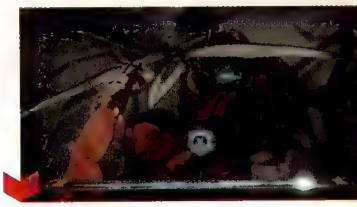
La filosofia di *Mirror's Edge* si fonda sul parkour, sport a metà tra l'estremo e la disciplina underground il cui scopo è scavalcare gli edifici e le barriere architettoniche che affollano le nostre città, abbattendo simbolicamente le strutture mentali che la società e chi è al di fuori di noi ci ha imposto. Un procedimento che, inconsciamente, hanno svolto i creatori del gioco stesso. Il giocatore viene spiazzato fin dall'inizio quando, pur essendo il mondo di gioco visto attraverso una telecamera in prima persona, non c'è un fucile ad occuparlo in basso a destra, non dobbiamo affrontare un gruppo di nemici, passare oltre e affrontarne un altro, ma correre, andare sempre avanti e superare ogni ostacolo. *Mirror's Edge* punta prima di tutto a ridefinire il concetto secondo il quale l'azione in prima persona significa sparatutto.

Il gioco di DICE inoltre restituisce al cielo quel colore azzurro di cui era stato privato, lo stesso colore che faceva da tetto a tante avventure del passato e che viene adesso tralasciato, quasi come se la sua naturale gradazione fosse troppo banale o lisergica per ostentare realismo. La distopia dai toni scuri, marroni, grigi o neri che siano è diventata uno stereotipo quasi risibile da cui neanche direzioni artistiche eccellenti come quella di *Killzone* riescono a prescindere. Se gli usuali protagonisti non aiutano molto a deviare né dalla palette né dall'atmosfera, l'idea di inserire una protagonista femminile, più atleta che guerriera, è un efficace antidoto all'effetto *déjà vu*.

Mirror's Edge schiva lateralmente e ci abbaglia fin dall'inizio con le sue vetrate cristalline e lo splendido cielo azzurro: certo è molto più psicologicamente inquietante mostrare una città dove tutto splende e in realtà il male (ammesso che di male assoluto si tratti) si cela all'interno del suo stesso sistema, piuttosto che catapultarci fin dall'inizio in quella che è la 'realtà' nuda e cruda.

La riconoscibilità è l'obiettivo: diciamo distopia fantascientifica e abbiamo una dozzina di titoli al novero, diciamo azione mozzafiato volando tra i grattacieli e il titolo in mente è solo uno. Lottare contro un sistema apparentemente rassicurante non è certo cosa nuova (l'esempio più scontato: Matrix), e lo stesso *Mirror's Edge* pare scivolare di tanto in tanto nell'ingenuità, ma se l'andazzo è quello di dare uno striminzito background ai giochi d'azione, che almeno questo sia abbastanza originale da non essere confuso con nient'altro.

Guglielmo De Gregori



026 **Prince of Persia**
360, PC, PS3

028 **Empire: Total War**
PC

030 **Monster Hunter tri-**
Wii

032 **Ushiro**
PSP, MOBILE

032 **Infinite Space**
DS

033 **Bayonetta**
360, PS3

034 **Mirror's Edge**
360, PC, PS3

035 **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising**
360, PC, PS3

036 **The Agency**
PC, PS3

037 **Killzone 2**
PS3

038 **Trackmania DS**
DS

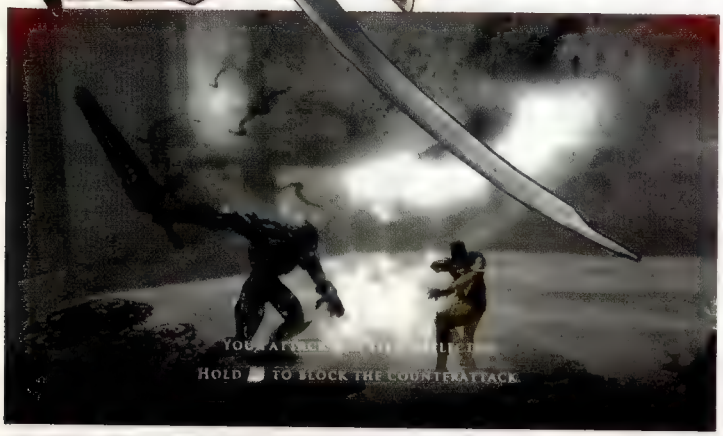
039 **Ragnarok Online DS**
DS

039 **Theresia: Dear Emile**
DS

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **DICEMBRE**

Prince Of Persia

Il Principe di Ubisoft rivisita il suo repertorio e si ritrova in una landa sconosciuta

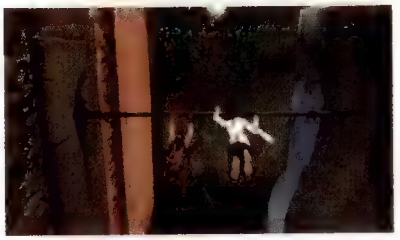


È curioso constatare come, mentre dall'industria dell'estremo oriente par provenire un sempre maggior interesse nei confronti di caratterizzazioni e stili di gioco squisitamente occidentali e più nello specifico americani, gli sviluppatori di questa parte del globo si lascino al contrario influenzare dalle opere più particolari e amate fra quelle generate dalla fantasia degli autori nipponici. La prima sessione con la versione preview di *Prince of Persia* rivela una ridda di fonti d'ispirazione sfruttate con arguzia per dare vita a un mondo che le rielabora lasciandole bene in vista, a beneficio del compiacimento estetico del cultore videoludico. C'è *ICO* nella fisicità della relazione tra il Principe e la sua spalla femminile Elika e nella consapevolezza spaziale, *Shadow of the Colossus* nel mondo aperto che si irradia da uno snodo centrale e in cui si annidano le diverse sfide, oltre che nella capacità di Elika di puntare alla prossima destinazione; *Okami*, invece, fa capolino negli ambienti lussureggianti e nella stessa idea di dover purificare le aree invase dall'ombra in una pioggia di fiori. Tra scenari da Mille e una Notte e acquerelli miyazakiani, le continue osservazioni del Principe e i suoi battibecchi con Elika contribuiscono a creare un'atmosfera fortemente reminiscente dei topoi da film d'avventura americano così efficacemente rispecchiati nell'*Uncharted* di Naughty Dog, stridendo per contrasto con il setting fiabesco, ma proprio per questo mantenendo interessati a ciò che accade su schermo, se non altro narrativamente parlando. Il gameplay in sé, purtroppo, non pare esente da piccole imprecisioni insignificanti nel complesso, ma piuttosto fastidiose quando le si incontra per la prima volta.

Ci si muove con aggraziata agilità, compiendo acrobazie fluide come con l'Altaïr di *Assassin's Creed*, rispetto al quale però il set di abilità è decisamente più esteso e abbellito da manovre spettacolarmente impossibili, incluse le corse e i salti a muro che già avevano caratterizzato il Principe delle *Sabbie del Tempo*. La differenza rispetto a detto predecessore risiede nel set di controlli semplificato, ove lo stick analogico sinistro e il pulsante A riescono a coprire gran parte del regolare parco mosse e il sistema stesso, come in *Assassin's Creed*, decide in base al contesto. Una volta presa la mano, lo si scoprirà docilmente prono ad attraversare i sentieri indicati, ma resta talvolta la sensazione di non avere il controllo totale, amplificata dal fatto di non dover misurare il tempismo dei salti con particolare precisione.

Le aree sono meno autosufficienti rispetto a *Le Sabbie del Tempo*, dove spesso era possibile pianificare in anticipo il proprio percorso. In questo caso il progresso sembra più istintivo e fluido

Questo QTE entra in gioco quando il Principe è gravemente ferito. Dal momento che la salute è indicata solo dalla sua postura, è difficile prevedere esattamente quando avrà luogo



Nonostante in generale gli elementi sensibili siano ben camuffati, alcuni spiccano con troppa arbitrarietà per poter pensare che facciano parte di un'architettura credibile

Il Principe cadrà comunque con grande frequenza, ogni salto verso l'oblio anticipato da una dissolvenza in grigio. Gran parte degli ostacoli richiede di essere navigata con una combinazione di comandi distinta, da scoprire unendo istinto e *trial and error*. Raramente si viene penalizzati per un calcolo sbagliato, grazie a un indulgente e pratico sistema di checkpoint mascherato dalla salvifica mano di Elika che interverrà, in un magico lampo azzurro, a issarvi verso una delle ultime piattaforme toccate.

Elika stessa è presente sin dal principio del gioco, rovinando addosso al Principe nella sua fuga dalle guardie del padre. L'azione si sviluppa poi nel breve viaggio verso il tempio centrale, dove finalmente il duo viene raggiunto dall'uomo infuriato; a suggello del conseguente combattimento con il Principe, il padre di Elika infrange un misterioso albero che emette una luce azzurra causando così la diffusione della Corruzione, una forza oscura che sussume la lussureggiante bellezza del luogo e trasforma le guardie in enormi belve grondanti fluido putrescente. La storia viene narrata sostanzialmente tramite veloci cut scene stranamente prive della nominale interattività degli ultimi titoli Ubisoft. Premendo il grilletto sinistro in qualunque momento del gioco, ad ogni modo, il Principe potrà parlare con Elika, approfondendo la storia e la loro relazione.

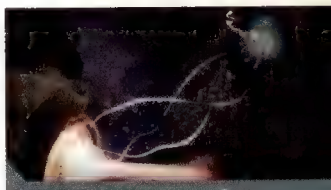
Al di là del suo ruolo nella trama, tuttavia, si è portati talvolta a pensare che Elika sia presente solo in veste di rinnovamento e giustificazione delle classiche meccaniche di restart e doppio salto, mentre il gioco dimentica convenientemente le sue azioni e abilità in momenti prestabiliti, permettendole di fluttuare nell'aria ma costringendo il Principe a portarla sulla schiena mentre scala dei rampicanti, oppure facendola svenire in una cut scene solo per farla tranquillamente saltar giù da strapiombi di decine di metri al seguito del protagonista.

Nel combattimento la sua funzione è quella di lanciare attacchi magici, gravitando alle spalle del Principe per intervenire a complemento delle sue tecniche di spada. Le stesse battaglie hanno il sapore dei duelli all'arma bianca promesso dagli sviluppatori alcuni mesi fa, pur se penalizzate dai lenti e trascinati movimenti del personaggio in tali occasioni, e aggiungono un elemento strategico nella forma della posizione dei due attaccanti rispetto al muro. Il Cacciatore, una bestia incontrata diverse volte nel primo paio d'ore, può passare attraverso diversi stati in cui è suscettibile a un singolo tipo di attacco.

Elika previene inoltre quasi del tutto la morte del Principe durante i combattimenti. L'ultimo attacco prima della sconfitta sarà deciso da un QTE, la cui riuscita vedrà il Principe bloccare il fendente e recuperare una posizione di vantaggio; viceversa, sarà Elika a respingerlo, ripristinando parte dell'energia. Di conseguenza i duelli possono ridursi a una questione di attrito, prolungandosi indefinitamente a seguito dell'impiego di una tecnica inefficace.

Resta da vedere come il resto del gioco si svilupperà, ma al di là dell'innegabile bellezza visiva e della convincente integrazione di gran parte delle meccaniche all'interno del quadro d'insieme, si spera che il seguito dell'avventura riesca a scrollarsi di dosso gli occasionali momenti di disgiunzione che minano il coinvolgimento nella prima parte delle vicende del Principe.

> A ogni salto nell'oblio, la salvifica mano di Elika interverrà, in un magico lampo azzurro, a issarvi verso una delle ultime piattaforme toccate



Potenza progressiva

Nello hub centrale è presente un pavimento decorato con una mappa delle aree bisognose di purificazione. La stessa mappa è disponibile alla pressione del pulsante Select per scegliere la locazione da visitare, verso cui Elika vi guiderà. In ciascuna di esse, un fregio magico sul pavimento consentirà a Elika di liberare le forze della natura, mentre una serie di 'semi di luce' sparsi lungo tutta l'area offriranno varie sfide acrobatiche al Principe. Raccoglierli gli permetterà di scegliere un nuovo potere magico al ritorno nella zona centrale, ove la mappa consente peraltro il fast traveling verso le aree già visitate, che nascondono abilità utili a sbloccare nuovi livelli nell'onorata tradizione di *Metroid*.

Dato che il resto del volto è invariato, l'ingrandimento degli occhi del Principe rispetto ai primi screen disturba non poco

FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **CREATIVE ASSEMBLY**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **6 FEBBRAIO 2009**

Empire: Total War

Creative Assembly ci mostra il lato tagliente dell'Illuminismo

Pur non essendo particolarmente abbordabile per i nuovi giocatori, *Empire: Total War* offre una modalità storia volta a introdurre, pian piano, gran parte delle meccaniche di gioco. Questo story mode, basato sulla Guerra d'Indipendenza americana, vi farà vivere la rivoluzione dal suo inizio a Jamestown

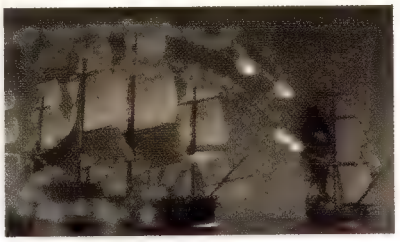
Il numero dei marinai e delle truppe non è per nulla astratto: pur non potendo entrare in microgestione, ogni fante e ogni marinaio ha il suo ruolo da giocare

Come in ambito cinematografico, così in quello ludico le ricostruzioni storiche dei grandi eventi del passato sono state considerate, fin dalla maturità del medium, come alcune tra le produzioni di maggior impatto mai realizzate, soprattutto se l'evento ricostruito è di carattere battagliero: basti guardare Il Patriota o Apocalypse Now. Nel mondo dei videogiochi pochi titoli sono realmente riusciti nell'impresa e alcuni di questi appartengono alla serie di *Total War*, che con il suo *Empire* si appresta a stupire gli appassionati di tutto il mondo.

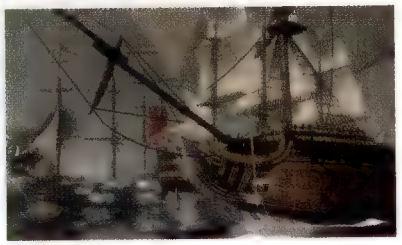
La cosa che più strabilia di questo nuovo capitolo della serie è, strano a dirsi, la sua tendenza al cambiamento e all'autocritica, che ha consentito agli sviluppatori di riadattare e stravolgere, positivamente, le meccaniche dei precedenti episodi, per meglio riadattarle alla nuova ambientazione: l'età dell'imperialismo. La serie ha fatto un enorme balzo in avanti di alcune centinaia di anni, con tutte le ripercussioni che ciò comporta sul gameplay del titolo. Il gioco è ambientato, e gli appassionati storiografi lo sanno bene, in un'epoca piena d'innovazioni che hanno cambiato per sempre il volto della guerra, cambiamento questo che gli sviluppatori hanno tenuto ben presente durante le prime fasi di sviluppo e che si ripercuote anche sul giocatore, costringendolo a variare il suo approccio strategico verso il mondo di gioco. L'introduzione dell'artiglieria, delle battaglie navali, delle baionette riesce a rendere il gameplay ancor più profondo aggiungendo delle possibilità di scelta inedite per la serie. Durante un assalto da parte del nemico, ad esempio, potrete scegliere se tentare di decimare le truppe avversarie con l'artiglieria o se montare le baionette per ingaggiarle in un furioso corpo a corpo, dovendo fare i conti anche coi limiti tecnici dell'epoca: il vostro fucile ha in canna un solo colpo e, come nella realtà, una raffica sparata a momento sbagliato può essere fatale per le truppe del vostro esercito.

Gli aggiornamenti non sono però solo di natura storica. Grazie ai moderni PC, Creative Assembly ha potuto ricreare le battaglie più realistiche mai viste in un videogioco dicendo basta alle classiche zuffe da strada degli altri RTS e alle fastidiose compenetrazioni tra poligoni. Ogni personaggio combatte come nella realtà, ogni movimento, ogni fendente che un soldato darà corrisponderà a una diversa animazione e reazione da parte del nemico, le vostre truppe schiveranno, attaccheranno e periranno in modo realistico. Ma non è finita qui, perché per la prima volta non solo vedremo su schermo fino a 10.000 unità, ma

Quest'epoca vide una decrescita dell'importanza del ruolo della cavalleria proporzionale alla crescita di quello delle armi da fuoco. I giocatori che usano le tecniche del vecchio *Total War* non si dovrebbero stupire di veder poi la terra coperta da una purea di carne di cavallo



Dato che ogni palla di cannone sarà renderizzata come un oggetto fisico capace di rotolare, dovrete fare molta più attenzione al fuoco amico, specialmente sul mare, dove i nemici tenteranno di sfruttare le intersezioni della vostra linea di fuoco



La lista completa delle nazioni presenti deve ancora essere divulgata, ma si sa comunque che ve ne saranno 12 giocabili e altre 38 nemiche. Alle condizioni appropriate appariranno anche determinate figure, ad esempio Napoleone, che non ascenderà al potere se la Francia verrà annientata

ognuna si differenzierà dall'altra per una serie di piccoli particolari. Ogni soldato marcerà inoltre in maniera diversa e potrà capitare di vedere questa o quella unità uscire dai ranghi a sottolineare il fatto che si tratta in fondo di esseri umani, non di automi. Proprio per questo motivo è stata messa a punto anche una IA più credibile.

Subordinatamente al morale delle truppe e alla loro fazione, i vari contingenti armati si comporteranno in modi completamente differenti. In una battaglia tra Prussiani e Inglesi abbiamo assistito alla fuga dei secondi che, avendo raggiunto l'obiettivo di ostacolare parzialmente l'avanzata dei primi e vistisi sopraffatti, hanno deciso di disertare. Sono queste e altre le piccole minuzie che rendono il titolo tanto interessante già in fase pre-alpha.

Il mondo di gioco è quanto di più realistico si possa desiderare da un RTS. Partendo da una mappa del globo geograficamente corretta, Creative Assembly ha deciso di ricostruire completamente il mondo com'era nel diciottesimo secolo, utilizzando come basi illustrazioni dell'epoca e moderne schermate satellitari. Ovviamente non sarà possibile andare ovunque, ma tutte le città di maggiore interesse storico o strategico sono state ricostruite con una perizia che ha dell'inverosimile. Tra gli agglomerati urbani che abbiamo visionato uno dei più riusciti è senza dubbio quello di Lipsia, mostrato per la prima volta alcuni mesi fa all'omonima Games Convention. La città, storicamente, è stata teatro di numerose battaglie e, durante la dimostrazione, si è assistito appunto a un poderoso conflitto che, combattuto inizialmente al di fuori della città, si è ben presto spostato in un teatro urbano, con tutte le ovvie ripercussioni che un evento del genere può avere su una piccola cittadina.

Stessa ricostruzione certosina sarà operata sul sistema di diplomazie dell'epoca, ricreando i complessi rapporti intercorsi tra imperi europei ed extraeuropei che hanno animato il mondo del diciottesimo secolo, portando a quei conflitti che tutti noi conosciamo e che potremo rivivere grazie al lavoro di Creative Assembly.

L'introduzione dell'artiglieria riesce a rendere il gameplay ancor più profondo, aggiungendo delle possibilità di scelta inedite per la serie

Empire: Total War appare fin d'ora come un progetto ambizioso, che ha tutte le carte in regola per concretizzarsi come una delle pietre miliari del genere. Tutto sta ora nel vedere se la versione finale del gioco manterrà le mirabolanti promesse degli sviluppatori.

Battaglia navale

Tra le grandi innovazioni della serie c'è l'introduzione di una serie di battaglie navali. Anche in queste sezioni di gioco il sistema di controllo non cambierà particolarmente, pur essendo più complesso, e verrà mantenuto quello classico della serie. Ovviamente avrete a disposizione diverse possibilità di scelta, potendo persino decidere di assaltare le navi nemiche o, perché no, di fuggire a nuoto da un galeone che affonda, con grande gioia degli immancabili squali.

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2009**

Monster Hunter tri-

Di nuovo a caccia di mostri, questa volta armati di Remote

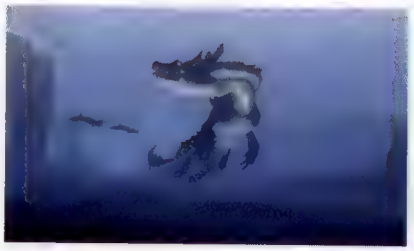
Cosa inedita per la serie, sarà inserita una barra della stamina per i mostri. Questa peculiarità, che prima possedevano solo i cacciatori, renderà più ardui e lunghi gli scontri, anche se l'indicatore si scaricherà man mano che la schermaglia procede

Quella di *Monster Hunter* è una serie, pensata originariamente per il gioco online e nata in sordina su piattaforma Sony, che ha potuto godere di un insperato successo anche grazie alla sua conversione su PSP. Capcom, decisa ad ampliare ulteriormente la saga e i consensi da essa raccolti quasi che quelli già ottenuti non fossero che la punta dell'iceberg, ha presentato per la prima volta in una convention di settore, cogliendo al balzo l'occasione offerta dal TGS, l'iterazione Wii attualmente in sviluppo.

Le meccaniche di gioco che hanno reso famosa la serie ritorneranno, pressoché invariate ma ulteriormente raffinate, anche in questa versione per console Nintendo. Ancora una volta vi verrà richiesto di creare e personalizzare il vostro personaggio e di gettarvi nella mischia combattendo contro enormi mostri, esplorando la vastissima area di gioco o dedicandovi ad attività meno bellicose quali la compravendita di oggetti, pellami, artigli, zanne e armamenti. Non mancheranno delle vaste aree sommerse, ove potrete dedicarvi alla pesca o alla metodica caccia di creature abissali. Ritornano anche gli spaventosi ed enormi esseri dei precedenti capitoli, che potrete cacciare sia da soli che in compagnia. Infatti, cosa più unica che rara nel panorama videoludico Wii, *Monster Hunter tri-* si avvarrà di una modalità cooperativa online fino a 4 giocatori dove più cacciatori potranno cooperare per l'uccisione di un mostro, oppure organizzare battute di caccia (o sarebbe meglio dire di sterminio) delle creature più piccole per fare esperienza.

La vita del cacciatore

Una delle meccaniche più interessanti della serie, che ritornerà in questo nuovo episodio, va al di là dei meri combattimenti. Una volta che avrete avuto ragione di un determinato mostro potrete infatti utilizzare il suo corpo da veri cacciatori e costruirvi un vero e proprio equipaggiamento. La corazza di un mostro potrà esservi utile per uno scudo o un'armatura, le zanne o gli artigli di un altro vi renderanno invece possibile forgiare un'arma. Tutti questi oggetti potranno inoltre essere venduti nelle varie città, che dovrebbero essere molto vaste e curate.



Tra le tante ambientazioni ve ne sono anche di subacquee, dove potrete dedicarvi alle pesca (anche tramite il vostro spadone) sempre che non vi capiti di incontrare gli enormi mostri marini che infestano i mari di *Monster Hunter tri-*

Fin qui tutto perfetto, ma forse troppo simile ai precedenti episodi. La vera, grande differenza soggiace proprio nel sistema di controllo del titolo, ampiamente ed efficacemente riadattato al controller Wii. Ma se non è una sorpresa l'associazione del movimento all'analogico del Nunchuk e della telecamera al D-pad (anche adibito alla navigazione nei menu), ottimamente realizzato appare il sistema di combattimento. Un colpetto al Remote sguainerà la spada ed eseguirà attacchi semplici, mentre il direzionamento dei colpi è associato al sensore di movimento. Una volta iniziata la combo, basterà premere il pulsante A e inclinare il telecomando a sinistra o a destra, menando in tal modo fendenti a destra e a manca. Il cursore del Remote servirà invece a conoscere, una volta evidenziati, il nome dei vari mostri, di cui si potranno acquisire ulteriori informazioni trascinando il cursore sul proprio notepad. Se questo sistema non incontrasse i vostri gusti sarà disponibile anche il supporto del Classic Controller, che utilizzerà una configurazione dei comandi simile a quella della versione PS2.

Per ora *Monster Hunter tri-* è ancora allo stato embrionale ed è previsto, in Giappone, non prima del 2009. Già a questo stadio il titolo appare però molto interessante e riuscirà di sicuro a catturare l'attenzione non solo degli appassionati della serie, ma anche di chi aspetta su Wii un titolo con una componente online degna di tale nome.

Le città sono vaste e ben realizzate. Le architetture, pur essendo in linea con la serie, riescono inoltre a non perdere la propria originalità

VIEW

VIEW Conference & Fest | Turin 2008

VIEW Fest
7-9 Novembre
Cinema Massimo
Via Verdi 18, Torino

VIEW Conference
11-14 Novembre
Centro Congressi Torino Incontra
Via Nino Costa 8, Torino

info@viewconference.it

www.viewconference.it

DIGITAL TRANSFORMATIONS

9th International Computer Graphics Conference

FORMATO: **PSP, MOBILE**
PUBLISHER: **LEVEL-5**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2009**

Ushiro

Guardatevi le spalle: arriva il dio della morte di Level-5

Fra le case più feconde in sede di Tokyo Game Show, Level-5 sta attraversando un periodo favorevole grazie alla riconversione produttiva dell'industria videoludica giapponese. Sviluppatore di giochi low-budget un tempo di nicchia, è rapidamente salito sulla cresta dell'onda prima con una stagione, tuttora in corso, in cui ha lavorato a remake ed episodi *ex novo* di importanti franchise Square Enix, e poi con una quantità crescente di idee proprie e originali. Le sue nuove opere come publisher indipendente, oltre a coltivare il brand ormai universalmente noto e apprezzato di *Professor Layton*, sono all'insegna del fermento creativo e di un tratto artistico pronunciato e peculiare, come nel caso del burtoniano *Ushiro*.

Alle premesse insolite si affiancano tradizionali combattimenti a turni con gli inevitabili menu di comandi, che però in *Ushiro* conterranno alcune opzioni particolari e dal funzionamento ignoto: un attacco 'Ondata emotiva' e il misterioso 'Richiama'

Il titolo, che significa 'dietro', allude indubbiamente alla posizione assunta dalla protagonista (una shinigami, o dio della morte) nel momento in cui decide di prendere il controllo di un essere umano la cui vita sta per spegnersi. Non è ancora ben chiaro, viste le poche informazioni divulgate, se sarà possibile scegliere l'individuo da seguire o se tutto scorrerà in accordo a una trama prestabilita, ma visti la natura della formula e il filmato visionato al TGS sarebbe più lecito propendere per la seconda opzione, nonostante ciò non infici necessariamente il fascino delle atmosfere j-horror vagamente adolescenziali. Quel che è certo è che una volta in stato di 'possessione' sarà possibile aver esperienza della vita quotidiana del personaggio interessato, controllarlo come fosse il proprio avatar a schermo e realizzarne i desideri, oltre a combattere le incarnazioni del rancore umano in battaglie dal classico sapore JRPG. Tra stile e concept, il materiale mostrato sembra promettente e il gioco degno di rientrare nell'avanguardia dei titoli che beneficiano della nuova tendenza a riversare su console portatili e cellulari le idee più inusuali, che non necessitano di valori produttivi ingenti per riuscire a dovere.

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **PLATINUMGAMES/NUDE MAKER**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **30 NOVEMBRE (JP)**

Oltre a menu, vedute tridimensionali e fluviali dialoghi abbelliti dai ritratti dei personaggi, in *Infinite Space* sembrano figurare cut scene anime di eccellente fattura. Non deve meravigliare se si considera che il lancio del gioco è stato preceduto dalla recente uscita di un corto animato realizzato da Production IG e Gonzo, due degli studio più importanti e quotati del Giappone

Infinite Space

Cos'hanno in comune lo spazio inesplorato e i giochi erotici?

Rinominata *Infinite Space* alcuni giorni prima di riapparire sotto forma di trailer al Tokyo Game Show, questa saga intergalattica realizzata da PlatinumGames in collaborazione con la Nude Maker di Hifumi Kono acquisisce un carattere sempre più definito e, pur perdendo sporadicamente in sobrietà dell'art direction, mette sul piatto una serie di elementi che potrebbero ben portare qualunque appassionato di anime e fantascienza ad acquistare il gioco senza un attimo di esitazione.

Infinite Space appartiene al filone dei giochi di ruolo strategici: al comando di una nave dalla struttura interna completamente customizzabile, il protagonista Yuri esplorerà lo spazio profondo e si imbatterà in un variopinto cast di personaggi, alcuni dei quali si uniranno al suo equipaggio. Quel che molti non sanno e probabilmente non immaginano, tuttavia, è che Nude Maker (come già il nome lascerebbe supporre) si occupava di videogiochi erotici prima della partnership con lo studio di Kamiya. Proprio l'esperienza accumulata in tale ambito avrebbe formato, secondo le parole di Kono, la spina dorsale del progetto odierno, in cui la trama è similmente narrata attraverso massicce quantità di testo e illustrazioni statiche dei personaggi; grazie alla tecnologia già sviluppata per semplificare la gestione dei bivi, dunque, *Infinite Space* sarà dotato di una storia ramificata dai molteplici finali, con un approfondito sviluppo dei personaggi che sarebbe stato altrimenti impossibile.

Sarà possibile personalizzare la planimetria della propria nave spostando tramite touch screen gli insiemi di blocchi colorati che raffigurano ciascuna delle sezioni presenti, da incastrare come in un puzzle game entro un perimetro di dimensioni limitate

Si aggiunga a questo un'atmosfera perfettamente a mezza via tra le ultime serie di Star Trek, i cliché degli anime sci-fi e le opere di Leiji Matsumoto, e l'unica preoccupazione restante è che le speranze costruite sulle credenziali di PlatinumGames non siano del tutto disattese.

A Bayonetta si opporranno avversari dalle sembianze angeliche che richiamano l'ultimo episodio delle avventure di Dante. Non un buon biglietto da visita per un action che promette di elevarsi sulla massa, nonostante il monster design sia gradevolmente malato e tutto venga annaffiato da una pioggia di petali più riconducibile a un *Okami* che alle apocalissi di distruzione distintive del genere

Bayonetta

Grazie a PlatinumGames, anche le streghe possono piangere come i diavoli

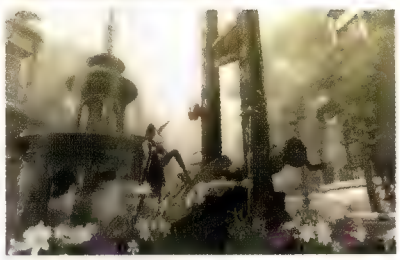
Per comprendere la direzione intrapresa da Hideki Kamiya, creatore del primo *Devil May Cry*, per lo sviluppo di *Bayonetta*, basta soffermarsi un attimo sul personaggio chiave del titolo. Bayonetta è una donna (una strega, per essere precisi), non certo una cosa usuale per il genere action, dalle movenze sinuose e fortemente allusive. La sua marcata sensualità, che sembrerebbe il fulcro su cui girerà l'intera opera, non è certo banale, ma piuttosto originale e ricercata. Si è mai vista, d'altronde, una donna vestita solo dei suoi capelli? Non ci risulta, ed è quindi nel nuovo titolo pubblicato da Sega che esordirà questa strampalata quanto interessante idea. Gli abiti di Bayonetta, infatti, non sono altro che i suoi lunghi, fluttuanti e pericolosi capelli.

Kamiya e la sua neonata PlatinumGames, forti della presenza di un colosso come Sega alle loro spalle, ambiscono a lanciarsi sulla strada dell'innovazione del genere action partendo però dall'alto, più che dal basso: capelli letali a parte, elementi quali pistole, spade, salti spettacolari e azione frenetica sono tutti presenti e palesemente ripresi dalle infernali avventure di Dante, di cui Bayonetta costituisce a tutti gli effetti una versione al femminile.

Questa sequenza di gioco, mostrata nel trailer del TGS 2008, è semplicemente sbalorditiva. I boss enormi, sorprendentemente, sembrano essere una delle caratteristiche principali del gioco

Bayonetta vorrebbe dunque proporsi come un titolo che, pur restando ancorato alle solide basi del genere action per quanto riguarda gli aspetti più classici del gameplay, tenta di innovare facendo leva su aspetti quali il character design e l'atmosfera. Ciò non vuol dire, però, che manchino le novità sul versante ludico. L'eroina potrà portare con sé ben quattro armi per volta, due per le mani e due per le caviglie, e questo spiega come mai sarà possibile usarle tutte contemporaneamente. Il giocatore sarà libero di decidere a quale parte del corpo assegnarle, fatta eccezione per le armi appositamente studiate per l'una o per l'altra. Non si tratta solo di pistole, infatti, ma anche di fucili, spade e lame di vario genere. Tutto ciò lascia pensare a un gameplay frenetico, e così è: a farla da padrone sarà, neanche a dirlo, l'abilità del giocatore di effettuare veloci e ripetute combo.

Riempiendo un'apposita barra, poi, si potranno usare delle armi, o per meglio dire attrezzature, piuttosto particolari: impossibile non restare stupiti all'apparizione di una ghigliottina con cui far saltare la testa al malcapitato di turno. E gli sviluppatori promettono grande originalità e varietà sotto questo aspetto. L'arma più interessante, cui si accennava anche in apertura, sono però i capelli, in grado di trasformarsi in enormi mostri o più semplicemente di formare dei pugni giganti con cui colpire i nemici. Da notare che, essendo i capelli di fatto l'unica veste di Bayonetta, sarà inevitabile che quest'ultima rimanga nuda, o quasi, quando se ne farà un uso offensivo.



Come già avveniva in *Devil May Cry 4*, le armi speciali sfoggiano una certa chiassosa assurdità in cui però va ricercato esattamente ciò che le rende affascinanti

Buone prospettive anche sul versante tecnico, dove il titolo dimostra già una certa concretezza. Basta osservare qualche screenshot per rendersene conto: le ambientazioni in stile gotico sembrano piuttosto vaste e curate, e i boss, enormi e imponenti, sono davvero spettacolari.

Dopo la chiusura del Clover Studio da parte di Capcom e la nascita di PlatinumGames sotto la protezione di Sega, Hideki Kamiya conferma, insomma, di aver mantenuto intatto il suo innato talento per la creazione di titoli action in grado di distinguersi. Ma basterà il cambio di sesso del personaggio protagonista, dal momento che inquadrature e sapore di quanto visto restano pressoché invariati rispetto all'ultimo esponente della serie Capcom, a far breccia nel cuore dei giocatori della generazione attuale? Viste le reazioni generali sembrerebbe di sì, ma solo nel 2009 potremo averne una prova certa.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **PLATINUMGAMES**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2009**

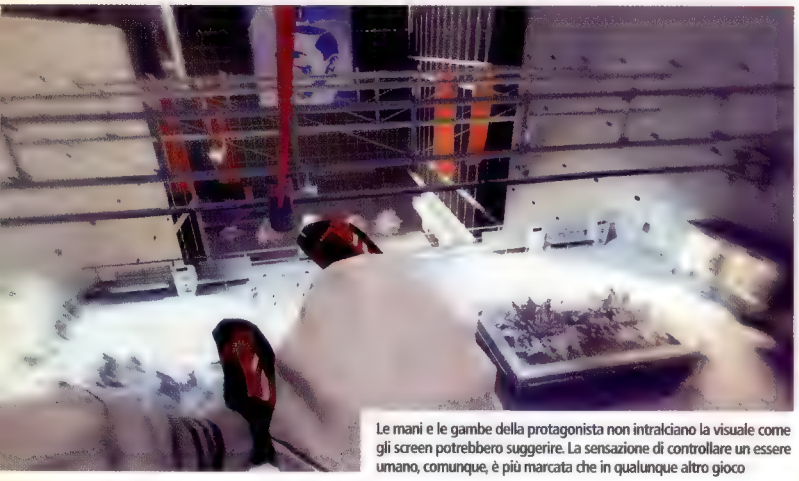
Femme fatale

Guardando il trailer mostrato in occasione del Tokyo Game Show 2008 saltano subito all'occhio l'abilità e l'esperienza dei character designer di scuola Capcom impiegati da Kamiya. Bayonetta è sensuale e pericolosa in un modo che sembra simile a Fujiko, la *femme fatale* della celebre serie animata Lupin III, e agli archetipi che amalgama nel suo essere unisce un piglio tutto personale e un'irruenza incontenibile. Il suo look professorale, conferitole in particolare da pettinatura e occhiali squadrati in montatura nera, contrasta infine apertamente con la spettacolare veemenza delle sue azioni, e proprio in questo risiede gran parte del suo *charme*.

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **DICE**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **14 NOVEMBRE**

Mirror's Edge

Si può correre all'infinito: parola di EA e DICE



Le mani e le gambe della protagonista non intralciano la visuale come gli screen potrebbero suggerire. La sensazione di controllare un essere umano, comunque, è più marcata che in qualunque altro gioco

L'uscita di *Mirror's Edge* è molto vicina, e gli occhi di tutti sono puntati, inevitabilmente, su di lui. Tuttavia, c'è il sospetto che non tutti abbiano compreso appieno di cosa si tratta. Se da un lato il titolo propone una grafica e uno stile molto attraenti, dall'altro il ruolo più che secondario delle armi, da sempre segno distintivo di ogni gioco in soggettiva, potrebbe destare qualche perplessità.

La risoluzione di questo problema sarà compito dell'ufficio marketing di EA. Piuttosto, i primi livelli di gioco, che abbiamo provato in anteprima, saranno il vero esame per l'ambizioso prodotto DICE. Un esame che il gioco supera facilmente, sebbene il tutorial abbia la paradossale capacità di complicare oltremodo le cose. Per fortuna, iniziato il gioco vero e proprio, vi accorgerete subito che il mondo creato da DICE è incredibilmente funzionale.

L'essenza di *Mirror's Edge*? Completare un percorso dal punto A al punto B, sfruttando le doti atletiche della protagonista per acquisire velocità. Balzare da una superficie a un'altra per poi passare sotto un corrimano con un solo, semplice movimento è a dir poco emozionante. Gli elementi dell'ambientazione evidenziati in rosso, che segnalano gli obiettivi verso cui dirigere la frenetica avanzata di Faith, potrebbero inizialmente dare l'impressione di rendere laborioso ciò che in realtà è semplice, ma quando entrerete nel vivo dell'azione si dimostreranno molto utili. Grazie a essi, il giocatore può focalizzarsi appieno sull'obiettivo da raggiungere, senza interrompere inutilmente la sua folle corsa.

E saranno altrettanto utili nell'affrontare quello che potrebbe essere definito il più grande ostacolo per *Mirror's Edge*: le naturali tendenze del giocatore alle prese con una visuale in prima persona. Nella fattispecie, l'etichetta di FPS è di fatto inutile, e aiutare il giocatore a superare l'abitudine, maturata nel tempo con i classici sparatutto, di rallentare e procedere con cautela, avrebbe dovuto essere uno dei principali obiettivi del tutorial. Questo compito è stato invece assegnato alla polizia. Al primo incontro con quest'ultima, la stridulante voce del navigatore si limiterà a dirvi di correre. Nel momento in cui gli agenti bloccheranno una via, sarete costretti a cambiare direzione e a continuare a correre, senza perdere d'occhio gli elementi in rosso, persino quando avrete la sensazione di dirigervi inesorabilmente verso un vicolo cieco: questi 'salti della fede' sono davvero entusiasmanti.

Sotto pressione, sarete costretti a procedere senza voltarvi, a provare nuove soluzioni. Molto rari saranno gli scontri fisici con i nemici e l'opportunità di disarmarli dovrà essere colta al volo, sebbene sia comunque possibile facilitare l'azione tramite il *bullet time* accumulato con le acrobazie.

Nonostante in alcuni casi sarà facile notare la linearità dei percorsi, bisogna ammettere che *Mirror's Edge* riesce a far sembrare il mondo di gioco molto vasto e aperto, offrendo anche diverse possibilità per raggiungere un obiettivo. Non sarà raro poter superare un ostacolo in modi diversi, ad esempio passandoci sopra o sotto, mentre per tutti i salti che richiederanno precisione e tempismo vi sarà abbastanza spazio da prendere una buona rincorsa. A ogni errore, comunque, si potrà rimediare con un restart istantaneo.

Questa funzione ci è stata molto d'aiuto quando ci siamo imbattuti nell'unico, vero neo del gioco che, si spera, verrà eliminato prima dell'uscita: le tubature. Saltando su di esse si finirà spesso per mancarle a causa di alcuni problemi legati alla telecamera e alla poca intuitività dei controlli. Una piccola esitazione per un sistema altrimenti perfetto.

Piccole imperfezioni a parte, *Mirror's Edge* sembra essere il pioniere di una nuova direzione per i giochi in prima persona. Dopo i primi, insicuri passi, il tutto diventa subito affascinante se non addirittura familiare. Il titolo DICE propone molto di nuovo, è vero, ma anche qualcosa di già visto: in un certo senso, non sarebbe improprio definirlo un vero e proprio platform in prima persona.

Chi è il più idiota di tutti?

Nel contesto anticonvenzionale del gioco, uno script dai toni talvolta poco delicati fa sembrare i personaggi fuori luogo. Lo stile scelto per le cut scene, poi, non migliora certo la situazione. Molti PnG sono irritanti, e le battute della stessa Faith riescono raramente a colpire nel segno. A un certo punto, un personaggio le chiederà se ha visto il notiziario. "Non è un notiziario, è pubblicità", intonerà lei con voce cupa. L'opzione per saltare queste sequenze sarà sicuramente tra le più sfruttate.

Il tempo per disarmare i nemici è sempre molto limitato, e Faith non è molto resistente. Un Obiettivo su Xbox 360 vi richiederà di completare un livello senza subire alcun danno, ed è più difficile di quanto si pensi

Abbiamo chiesto a Lindop se il gioco facesse qualche concessione ai giocatori di FPS cinematografici. "Penso che una delle ragioni che ci hanno convinto a portare su console *Operation Flashpoint* sia proprio quella di offrire qualcosa di diverso", ha detto

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Il simulatore militare di Codemasters è tornato, ma questa volta l'Aquila è alle calcagna dell'Orso

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **2009**

Contiamo nove secondi dall'inizio della registrazione prima di sentir menzionare la famosa parola che inizia per 'r'. "Tutto gira attorno al realismo", dice **Clive Lindop**, lead designer dell'IA di *Dragon Rising*, seguito dell'indimenticabile *Operation Flashpoint* che tanto si fece notare per il suo tentativo di ricreare su PC la letalità del combattimento reale. Il titolo, nonostante sarà rilasciato anche su console, presumibilmente avverse ai simulatori, mira a ottenere una verosimiglianza ancora maggiore. "Quel che complicava il primo titolo erano gli ambienti quasi vuoti, e in un gioco del genere non potersi nascondere equivale a morire. Ora finalmente ci sono le coperture. Fonte d'eccessiva difficoltà era anche l'implacabile e temeraria IA dei nemici, in grado di avvistarvi da una distanza di 400 metri e, con un colpo perfetto, di spararvi diritto in mezzo agli occhi".

Anche se un proiettile non è certo meno letale in *Dragon Rising*, le armi serviranno principalmente per il fuoco di soppressione. Come ci ha spiegato Lindop: "Non dovrete aspettarvi un'uccisione al primo colpo, ma sparerete piuttosto per alzare davanti a voi una muraglia di proiettili".

I combattimenti di *Dragon Rising* sono molto lontani dalle corse a pistola spianata di *Call of Duty*. La dimostrazione a cui abbiamo assistito mostrava la tesa risalita di una collina erbosa, ammantata in una nube di cordite e intervallata da una serie di sventagliate contro forme indistinte prima di procedere verso la copertura successiva. Lindop si ferma per dir qualcosa sul carro armato che accompagna le truppe di fanteria, ma sospira di rassegnazione alla vista della sua corazza annerita. Questi sono i rischi insiti nella dimostrazione di un gioco così aperto.

"Abbiamo detto ai ragazzi che si sono occupati delle missioni: mai e poi mai dovrete creare una missione in cui l'obiettivo sia una persona o un edificio, perché non potete garantire che sarà ancora lì", ha continuato Lindop, che ci ha spiegato che i combattimenti non aspetteranno il giocatore. "Non siete al centro dell'universo. Potreste addirittura decidere di nascondervi dietro qualche copertura e non far nulla, ma la battaglia continuerà attorno a voi indistintamente. Il vostro ruolo sarà quello di fare la differenza, di far pendere l'ago della bilancia a favore della vostra fazione".

"Eravamo tentati di creare un gioco sull'Iraq o sull'Afganistan, ma una cosa del genere avrebbe inevitabilmente portato a dover bilanciare il gioco in modo che l'altra fazione potesse competere con i Marines USA ad armi pari"

Bisogna però tener presente che, nonostante la battaglia infuri indipendentemente dalle azioni del giocatore, *Dragon Rising* non dedica totalmente i suoi 220 chilometri quadrati di isola al ricostruire l'illusione di una guerra portata avanti in un mondo aperto. I progressi nel gioco saranno invece suddivisi in una serie di episodi inseriti all'interno della campagna generale, ognuno con le proprie condizioni per il fallimento o la vittoria. C'è comunque un certo grado di continuità tra le varie missioni: assaltate ad esempio una base antiaerea nemica e la vostra vita di pilota di elicotteri sarà più facile una volta oltrepassate le linee del fronte, ma sarebbe davvero un peccato se il dinamismo della campagna principale si fermasse qui. *Operation Flashpoint* si è già imposto come l'antitesi delle esperienze scriptate offerte da altri shooter militari, e con l'Ego Engine di Codemasters impiegato per creare un'intera isola, *Dragon Rising* ha le carte in regola per ricreare una simulazione del conflitto su una scala ampissima e senza precedenti.

Come nel precedente capitolo, le ferite influiranno sul movimento e sulla mira. Anche una pallottola in un braccio o in una gamba può portare alla morte e il giubbotto antiproiettile non riesce a fare molto contro un calibro 50 sparato diritto verso il busto

Un gioco per l'Air-Force

Ambientato ai giorni nostri, *Dragon Rising* vi cala tra i Marines USA sull'isola di Skira, dove una combattiva Cina ha allestito un'unità aerea (Air-Force) volta a supportare il suo assalto alla Russia.

"Volevamo avere due forze di combattimento moderne che potessero agire faccia a faccia senza appesantire artificiosamente il gioco. Ma c'è una logica in tutto questo", dice Lindop tratteggiando uno scenario in cui l'esercito per la liberazione del popolo cerca di destabilizzare la potenza cinese invadendo la Russia. "Potrebbe succedere domani, dissi a un publisher. E lui mi rispose: 'Pensi che potrebbe succedere prima che il gioco esca?'. Non sono sicuro di come questo possa influire sulle vendite...".

FORMATO: **PC, PS3**
PUBLISHER: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **SOE SEATTLE**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

The Agency

Gli MMOG s'infiltrano nel territorio degli shooter mentre SOE Seattle continua a portare il caos nei suoi mondi persistenti

Gli 'Agency Moment' sono delle mini sequenze di intermezzo attivate svolgendo un compito con particolare perizia, ad esempio facendo detonare una bomba nemica con un certo stile. Potrebbero essere incorporati anche i temuti QTE

Un'auto non basta

The Agency **conterrà sezioni su veicoli, ma SOE Seattle ha accennato a voler piuttosto che fungano da collegamento tra i punti di snodo a istanze e le più estese aree comuni come Praga, dinamica che peraltro potrebbe non essere ancora pronta al momento del lancio. Sicuramente non sarà incluso il combattimento tra veicoli e uomini appiedati alla maniera di *Battlefield*: gli sviluppatori credono infatti che sia troppo difficoltoso bilanciare un sistema simile in un gioco che ha già troppi elementi di cui preoccuparsi.**

Per essere un lead designer, **Hal Milton** ha delle strane priorità: vuole innanzi tutto che le persone leggano più libri. "Vorrei che fossero costrette a leggere almeno un testo di storia dell'arte, in modo che possano imparare la differenza tra arte figurativa e non". Sta obiettando, in maniera non troppo seria, all'etichettatura di 'cartoon' affibbiata allo stile visivo di *The Agency*. "Non ha nulla del cartoon. Si tratta semplicemente di quanto vicini alla realtà si voglia essere", ride. "E più ci si avvicina, più essa diventa una sorta di MacGuffin tecnologico che uccide tutti i vostri programmatori".

Che questa sia una scelta di forma o di funzione, nessuno discute sul fatto che *The Agency* sia bello. Dalla vivace fluidità delle animazioni all'allegra sensualità del character design, l'MMOG spionistico di SOE Seattle rimane un piacere da guardare. E sebbene non ci sia stata ancora data la possibilità di verificare se sia un piacere anche da giocare, uno sguardo più ravvicinato rivela un titolo che potrebbe essere unico.

In un gioco che predilige una serie di centri di snodo a un mondo senza soluzione di continuità, il nostro sguardo si fissa su Praga, un dettagliato paesaggio di tetti dalle tegole rosse e stradine acciottolate. L'unica cosa che rompe l'illusione è l'assenza di bordelli che riversano prostitute sul bordo dei vicoli (confidiamo che saranno inclusi come contenuto scaricabile), ma in compenso avremo superspie che si lanciano lungo cavi tesi da un tetto all'altro e un quartier generale nascosto dietro un negozio di fiori.

Questa in particolare è la base degli Unite, gli agenti in stile Bond e i più eleganti tra le due fazioni giocabili, gli altri essendo i muscolosi Paragon, cocciuti e granitici masticatori di tabacco (le donne, perlomeno) il cui covo è a metà strada tra un parrucchiere messicano e il bar preferito di Jack Palance. Intriga il fatto che queste fazioni non siano in diretto conflitto tra loro e che semplicemente affrontino le missioni con tattiche diverse, i primi prediligendo gadget e furtività, i secondi affidandosi a esplosivi e armi automatiche. Indubbiamente meglio che scegliere la propria razza elfica preferita.

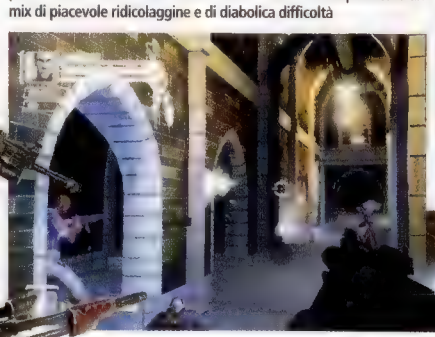
Dal quartier generale di Unite si intraprende una missione di pedinamento, durante la quale venir scoperti comporta la riduzione delle capacità di camuffamento proprio come essere colpiti da un proiettile decrescerebbe la barra della salute. Da qui si passa nella più convenzionale area degli sparatutto, con l'obiettivo di proteggere le fondamenta di un edificio dai bombardamenti dei terroristi.

Se finite fuori combattimento, potete essere riportati in vita da un compagno, nello stile di *Gears of War*. Alcuni personaggi saranno inoltre in grado di attivare checkpoint personalizzati

Sparare sembra davvero coinvolgente, e passare dalla prima alla terza persona riporta alla mente l'eleganza di *Oddworld: Stranger's Wrath*. Benché la missione sia di per sé semplice, il gameplay presenta alcune idee intelligenti, come un HUD che appare solo quando si mira a un oggetto utilizzabile (una serratura da forzare, ad esempio) o la capacità di far intervenire gli agenti operativi. Questi ultimi hanno il potenziale per trasformare il gioco in una sorta di *Pokémon* al sapore di Martini: si tratta, infatti, di PnG collezionabili che possono essere chiamati a intervenire in date circostanze, in questo caso per sparare a delle tubature per creare un diversivo.

La demo è durata abbastanza da mostrare lo scorcio di un gioco che sembra intelligente, spiritoso ed estremamente vario. Insieme a *DC Universe Online*, è un altro indizio che la società dietro *EverQuest* sta tentando di eludere Blizzard piuttosto che combattere a viso scoperto. Pur lontano dal completamento, *The Agency* continua a sembrarci davvero speciale. Solo, non provate a chiamarlo 'cartoon'.

Gli Obiettivi saranno disponibili in entrambe le versioni del gioco, presumibilmente trasformati in Trofei su PS3. Ci è stato promesso un mix di piacevole ridicolaggine e di diabolica difficoltà



Il gioco cross-platform sarebbe chiaramente possibile, ma i personaggi su PS3 non interagiranno con quelli su PC. La ragione dietro tale scelta è da ricercarsi nelle diverse performance del pad PS3; poiché parte del team ha lavorato a *Shadowrun*, la motivazione pare verace

Come in *Battlefield: Bad Company*, potrete ripartire le squadre in multiplayer, creando un canale vocale separato e riapparendo nei pressi dei compagni una volta deceduti. È tutto facilmente eseguibile durante il gioco tramite la pressione di pochi pulsanti, permettendo così di organizzare le unità contestualmente e perseguire diverse strategie

Killzone 2

Guerrilla dona nuovo peso al suo shooter futuristico

Anche il semplice lancio di una granata durerà di più rispetto ad altri giochi, ma, così come per la lentezza intenzionale nel ricaricare le armi e puntare ai nemici, il tempo in eccesso aiuta a creare tensione ed enfatizzare il bisogno di ripararsi e, in multiplayer, di dare fuoco di copertura

Il mondo di *Killzone 2* non appare tanto brutto quanto come una grigia accozzaglia di cliché, una crasi tra i marine spaziali e i colori terrei da Seconda Guerra Mondiale senza l'esuberanza di *Halo*, l'assurda carica di steroidi di *Gears of War* o lo sbaraglio morale di *Call of Duty*. Eppure, sebbene lo scenario e l'estetica di *Killzone 2* possano inizialmente lasciare titubanti, è solo giocandoci che lo si comincia a guardare sotto un'altra ottica.

In qualche modo, le lenti attraverso cui Guerrilla permette di osservare questo fatiscente mondo pseudofascista contribuiscono a trasfigurarlo in maniera incredibile. La sottile alchimia di raffinati effetti grafici (i filtri granulari e la sfocatura di profondità) e del senso di massa e inerzia suggerito dai vostri sgraziati movimenti riesce a radicare profondamente nella finzione ludica. Dai vari trailer, *Killzone 2* appare come un minestrone di ritagli di altri giochi, ma pad alla mano dà l'impressione di essere ben altra cosa: solido, pesante, tangibile. I vostri movimenti sono tutti regolati in modo da comunicare una sensazione di pesantezza e di tensione.

La sequenza che abbiamo giocato presentava una insignificante successione di battaglie urbane strettamente controllate, che si spostavano da anguste strade ad ampi magazzini e attraverso piattaforme di lavoro. Non mancano le classiche scene focali svuotate, causa familiarità eccessiva, di qualunque importanza il gioco cerchi di attribuir loro: proteggere un compagno mentre tenta di aprire una porta, respingere un'imboscata tesa a una lenta carovana, correre nel tentativo di proteggere i sopravvissuti di un trasporto abbattuto. Ciononostante, di tanto in tanto, la palpabile solidità degli scenari e i sanguinolenti scontri mantenevano umida di sudore l'impugnatura del nostro DualShock. Gli ambienti permettevano raramente di fiancheggiare il nemico, sebbene fosse vitale l'uso della copertura. Una volta abbiamo visto un soldato Helghan ritirarsi dalla sua posizione di tiro sotto il fuoco nemico, ma per il resto gli avversari non mostravano tanta iniziativa.

Sorgono inevitabilmente delle domande riguardo all'IA nel gioco online, dove gli sviluppatori sostengono che i bot sfrutteranno ogni strategia e strumento in forze a un giocatore in carne e ossa. Non abbiamo potuto constatarlo nella nostra sessione in multiplayer, poiché i ragazzi del team hanno riempito tutti gli spazi disponibili. Certo è che Guerrilla ha eretto una formidabile esperienza multigiocatore, anche alla luce di ciò che offrono le altre piattaforme. La sua struttura trae ispirazione dal meglio nel campo [vedi box] aggiungendo inoltre idee originali: si potranno sbloccare nuove modalità sempre più complesse continuando a giocare, e sarà introdotto un sistema che conferirà obiettivi variabili in successione sì da spingere i giocatori a restare all'erta per adottare repentini cambi di strategia.

Abbiamo provato il multiplayer troppo brevemente per poter apprezzare il bilanciamento delle sei classi, tanto meno poi la possibilità di combinare e accordare i loro vari attributi. Rimaniamo tuttavia speranzosi che, al di sotto del serioso conflitto tra fanatici marine e nazisti spaziali, *Killzone 2* celi uno shooter confezionato abilmente che fa saggiamente uso degli effetti visivi per evocare un mondo realmente tangibile: qualcosa insomma di molto più profondo rispetto a quanto le sue pacchiane premesse lascino intendere.

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCE**
SVILUPPO: **GUERRILLA GAMES**
ORIGINE: **PAESI BASSI**
USCITA: **FEBBRAIO**

Vecchio amico Halo

Chi disconosce la carica innovativa di *Halo* dovrebbe cominciare a ricredersi. Le caratteristiche periferiche di quel gioco e il supporto alla community sono chiaramente meritevoli di riconoscimento, come si evince dal fatto che *Killzone 2* li emula pesantemente. Similmente a quanto accaduto per la community di Bungie.net, le statistiche sono automaticamente salvate su Killzone.com, dove i giocatori potranno vedere i loro progressi, creare homepage per il proprio clan e organizzare nuovi match.

Killzone 2 introduce una nuova manovra del sensore di movimento: per girare una valvola occorrerà afferrarla premendo i grilletti, ruotare il pad come fosse un volante, rilasciare, allontanarsi, afferrare e girare ancora

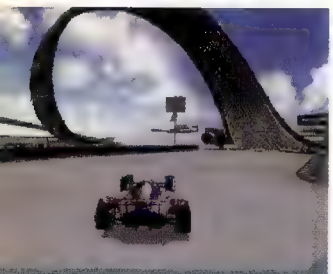
TrackMania DS

Firebrand riporta il genere racing in pista

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
SVILUPPO: **FIREBRAND GAMES**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **INVERNO**

Quello dei racing game resta l'unico circuito in cui PSP sia riuscita a lasciare il suo eterno rivale sulla linea di partenza. Patetici tentativi come *Burnout Legends* e *Need For Speed: Most Wanted*, usciti in un periodo precoce su DS, erano così scarsi da convincere i publisher che realizzare un racing su DS fosse un'idea semplicemente folle. Proprio per questo, la decisione presa da Firebrand Games di definirsi uno 'specialista di corse su DS' potrebbe apparire una poco benaugurante profezia. Tuttavia, sembra proprio che questo ambizioso tunnel termini con un'esplosione di luce. Forte del successo ottenuto con il franchise di Codemasters *Race Driver*, l'interpretazione di Firebrand dell'ottimo *TrackMania* di Nadeo è talmente veloce e raffinata da far sembrare ogni altro gioco di corse su DS il relitto di un'era passata: anche *Mario Kart DS* appare fiacco in confronto.

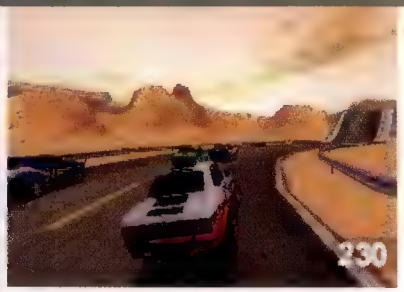
TrackMania DS, replicando meticolosamente ogni aspetto della versione PC, è una sorta di miracolo tecnico e, fisso a 60 frame al secondo, è anche il gioco di corse più veloce su DS. L'opzione di riavvio immediato, tanto fondamentale per il fattore 'ancora un giro' di *TrackMania*, è implementata correttamente: basta una pressione del pulsante X per tornare sulla linea di partenza. La telecamera zooma addirittura in una visuale in soggettiva quando si passa un anello: il senso di vertigine non ha risentito affatto del trasloco sul piccolo schermo.



Pletora di pneumatici

TrackMania ha sempre dato il meglio di sé in multiplayer. Sebbene questa versione non possa competere con il fermento della community nella controparte PC, restano una serie di opzioni per l'utenza DS, indipendentemente dal numero di console o cartucce coinvolte. I giocatori possono competere per il miglior tempo, sia in un singolo giro che nell'arco di un tempo limite, così come accade nelle qualifiche di F1. Nel caso si disponga di un solo DS, si potrà ricorrere a una modalità specifica, ma, come su PC, l'ebbrezza che si prova quando diversi giocatori raggiungono simultaneamente il traguardo resta uno dei momenti migliori di *TrackMania*.

La modalità puzzle di *TrackMania* fa un gradito ritorno: bisogna completare tracciati incompleti usando pochi pezzi a disposizione, per poi cercare di percorrerli entro un tempo prefissato



***TrackMania DS* evita per gran parte l'aspetto disomogeneo che affligge gli altri racing su DS. Anche se il numero di poligoni è basso, tutto si muove a una tale velocità che difficilmente vi accorgerete di qualche bordo irregolare**

I successi ottenuti nella modalità single player vengono convertiti in crediti utili per acquistare, nello shop in-game, tracciati addizionali e strutture per l'editor

I necessari compromessi dovuti ai limiti di spazio si fanno però sentire nella varietà dei tracciati disponibili: Rally e Deserto si aggiungono allo Stadio di *TrackMania Nations* in una lineup semplificata che comprime l'essenza della serie di *TrackMania* in tre sole discipline. L'altro grande assente è la possibilità di salvare i ghost: una mancanza effettivamente deludente, ma giustificabile se si pensa al modo in cui è stato invece usato lo spazio a disposizione.

L'editor dei circuiti (per alcuni la parte più importante) permette di salvare fino a 60 tracciati, che possono essere condivisi con altri giocatori in locale. Il collegamento Wi-Fi è un obiettivo, ammette Firebrand, per eventuali seguiti. Elaborando l'ottima interfaccia già vista in *Race Driver: Create & Race*, l'editor permette di testare in qualsiasi momento un tracciato in fase di costruzione per scovarne difetti e incongruenze. Solo i circuiti che sono stati completati con successo dai propri creatori possono essere condivisi; allo stesso modo, l'assegnazione delle medaglie si basa sui migliori tempi realizzati durante la creazione del circuito. La profondità dell'editor è tale che la stessa Firebrand ne ha fatto uso per gli oltre 100 tracciati in single player. Solo in rari casi lo sviluppatore ha dovuto confrontarsi con i suoi limiti, nel tentativo di creare tracciati altrimenti irrealizzabili. A parte la mancanza di supporto per la WFC, è davvero difficile pensare che Firebrand possa ulteriormente migliorare un gioco che frantuma del tutto le capacità tecniche della console Nintendo.

Ragnarok Online DS

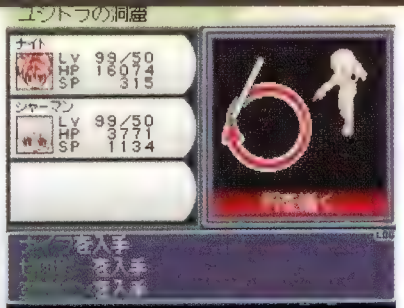
Il mondo è di nuovo in pericolo e a salvarlo penserà ancora una volta un party di sprite colorati

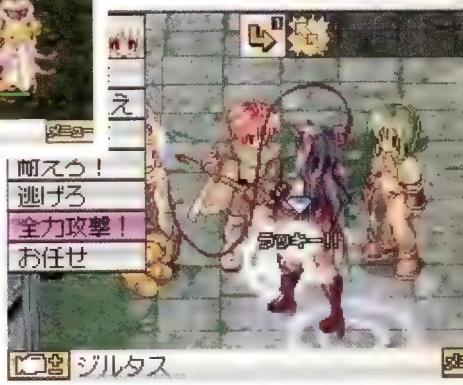
Ragnarok Online, basato su un popolare manhwa [fumetto coreano], è uno degli MMOG di punta nel mercato asiatico. Dopo il successo di Capcom con *Monster Hunter Portable* su PSP, dovuto in gran parte alle caratteristiche online, e la buona riuscita di *Phantasy Star Portable* (oltre 500.000 copie vendute), non è certo l'unico franchise del genere ad abbassare lo sguardo sulle piattaforme portatili.

L'uscita del gioco coinciderà esattamente con il sesto anniversario della serie: *Ragnarok* e il suo seguito hanno avuto un enorme successo nel mercato coreano dei MMOG. Una buona notizia per il futuro del DS in quella regione

Gungho, provider nipponico del titolo originale, sta portando *Ragnarok Online* su DS, nella speranza che l'attrattiva dell'online valga anche sulla console Nintendo. Tuttavia, non lo fa a carte scoperte: *Ragnarok Online DS* assomiglia a un'esperienza in singolo altrettanto che a un mini-MMOG, essendo dotato di una trama originale (con un nuovo protagonista, Ares) da affrontare esplorando e salendo di livello assieme a un ventaglio di PnG. Ciononostante, l'aspetto più interessante del gioco è certamente la modalità in Rete, che permette fino a tre giocatori di unire le forze in oltre 50 dungeon generati casualmente.

Non pesa il passaggio dal mouse allo stilo: tutte le azioni tradizionali, così come i movimenti, si eseguono attraverso il touch screen, e molte delle azioni speciali vengono attivate da specifici simboli abbastanza intuitivi. Disegnando un cerchio, ad esempio, si attaccherà solo nell'area attorno al personaggio, concentrandone la forza. Sono presenti tutte le tradizionali caratteristiche da potenziare, ma con un enorme grado di personalizzazione relativamente alla crescita del vostro personaggio, mentre come in ogni MMOG asiatico la varietà di abiti e accessori a disposizione è impressionante. Un altro aspetto rilevante? Per essere un gioco DS, sarà venduto all'esorbitante prezzo di 6.090 yen (40 euro): molto più della media dei giochi in Giappone. Chissà se sarà anche un nostro problema.





FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **GUNGHO ONLINE**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE/SUD COREA**
USCITA: **18 DICEMBRE (JP), TBA (EUR, USA)**

Nonostante l'uscita del suo seguito, *Ragnarok Online* sta andando ancora forte, grazie a eventi come la War of Emperium (un'enorme battaglia che ha luogo una volta a settimana). Sfortunatamente, non c'è alcun modo di riprodurla su DS

Theresia: Dear Emile

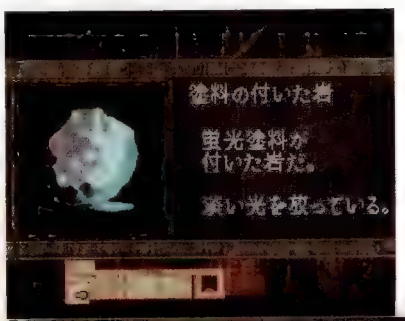
Alla fine dell'oscuro dungeon si cela la ricompensa dell'essere diventati publisher

Arc System Works è sempre stata rinomata in qualità di sviluppatore di giochi arcade, realizzando titoli della serie di *Guilty Gear* così come *Fist of the North Star* e due spin-off dedicati a Dragon Ball Z, ma gli improvvisi rovesci del mercato videoludico nipponico (e globale) hanno spinto la compagnia a ricoprire il ruolo di publisher. È una mossa difficile, ma resa possibile dall'attuale dominio del DS e della sempreverde PS2.

Theresia si propone come un mix di generi e influenze. Superficialmente è un dungeon crawler in soggettiva, ma l'enfasi è posta più sull'esplorazione che sul combattimento. Il touch screen introduce un controllo punta e clicca all'interno di questo inusuale scenario, permettendo sia di guardarsi attorno e analizzare oggetti interessanti, sia di interagire in modi specifici con gli elementi dello scenario.

L'esplorazione iniziale porterà presto a realizzare che l'intera area è disseminata di trappole. Da qui in poi, il gioco si basa tutto sul trovare particolari strumenti e oggetti per disarmare i tranelli e avanzare nel dungeon. Man mano che lo scenario evolve, appare chiaro che non sono poche le similitudini con il film Cube: al suo risveglio, la protagonista si ritrova in un desolato luogo sotterraneo, circondata da trappole, e senza alcuna memoria del suo passato. L'incontro con altri esseri umani non farà altro che accrescere il mistero. Ci toccherà aspettare l'uscita occidentale per scoprire cosa accadrà dopo.

Le trappole potrebbero scattare toccando qualsiasi cosa nello scenario, sia che si tratti di un'enorme leva con scritto 'PERICOLO' che di una sedia in legno. Attualmente il gioco è in fase di localizzazione: quanto bene sarà reso l'opprimente senso di suspense non è ancora noto, ma corridoi come questo sopra non promettono nulla di buono



FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **ARC SYSTEM WORKS**
SVILUPPO: **WORK JAM**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP), TBA (EUR)**

M

Morte a Venezia

TITOLO: VENETICA
FORMATO: PC
PUBLISHER: DTP ENTERTAINMENT
SVILUPPO: DECK 13
USCITA: Q3 2009

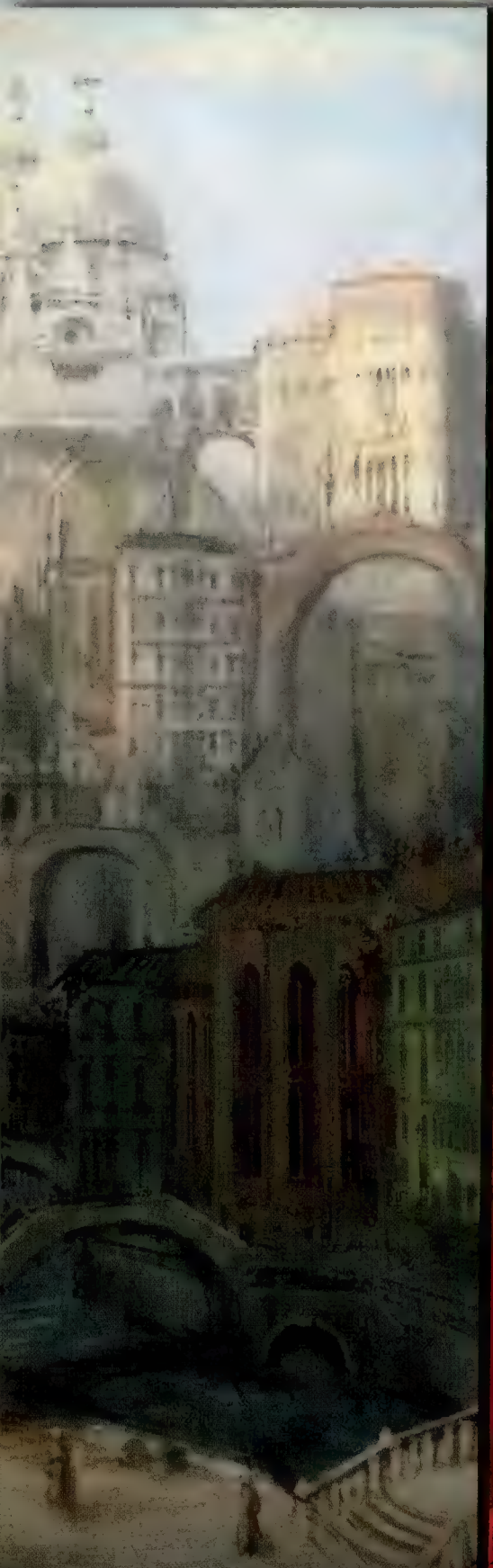
Dall'Italia alla Germania e ritorno: uno sguardo in esclusiva alla nuova avventura sviluppata dai creatori di Jack Keane

Dopo esserne rimasti piacevolmente colpiti alla Games Convention 2008 durante la presentazione dei nuovi titoli di dtp entertainment, per scoprire qualcosa di più su *Venetica* **Game Pro** è salita su un aereo diretto a Francoforte a scambiare due chiacchiere con Deck 13, team di sviluppo del gioco e già famoso per avventure grafiche alla LucasArts come *Jack Keane*.

Deck 13 è una giovane software house situata al quarto piano di un palazzo nel cuore del più importante centro finanziario della Germania. Fondata nel 1997 da **Jan Klose** e Florian Stadbauer (ma realmente attiva sul mercato dal 2003), conta oggi ben 32 persone, una ventina delle quali attualmente impegnata nello sviluppo di *Venetica*. Ad accoglierci nello studio è Jan, oggi creative director della società, che ci accompagna in un breve tour conoscitivo del resto del team, distribuito in diverse stanze, ciascuna dedicata alla realizzazione di un aspetto del gioco: dal character all'interface design, dal management all'open space creativo, con una rapidissima occhiata alla piccola parte dello staff che sta progettando il prossimo titolo di Deck 13. "Un'avventura grafica con uno stile alla Tim Burton", è l'unica cosa che ci rivela Jan.

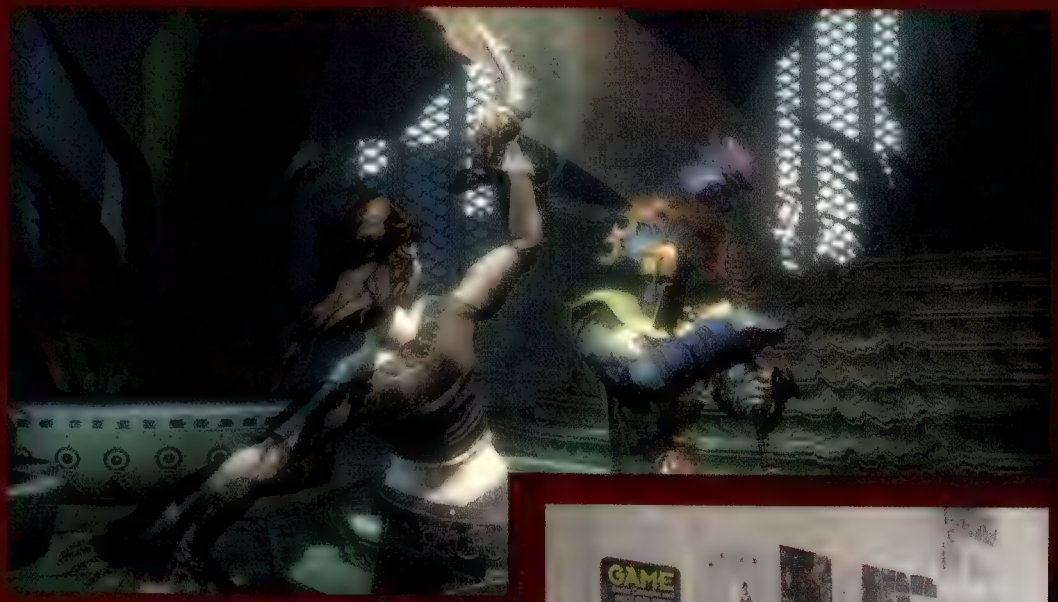
Poi il direttore creativo di Deck 13 si siede al computer della sala riunioni e, davanti a un monitor che mostra una bella ragazza in vesti medievali da combattimento in giro per oscuri sotterranei, comincia a raccontarci qualcosa di più su *Venetica*. E scopriamo che finora ne sapevamo davvero ben poco. La fanciulla sullo schermo è Scarlet, la figlia della Morte, ossia di una persona cui, ciclo dopo ciclo, una gilda di saggi ha affidato l'arduo compito di mietere le anime con oculatezza e prudenza. Smentendo le previsioni della magica setta, però, un gruppo di persone non solo è riuscito a ingannare la Morte e a diventare immortale, ma ha cominciato persino a dispensare i propri poteri letali senza ritegno. Nessuno sembra in grado di contrastarli, se non proprio la bella Scarlet, che scopre di aver ereditato dal padre i poteri soprannaturali e che dovrà imparare a usarli non solo per riportare la giustizia nel suo mondo, ma anche per far tornare in vita le persone ingiustamente uccise dai crudeli mietitori (tra le quali una a lei particolarmente cara).

Da questo intrigante background parte la storyline del nuovo action con elementi GdR di Deck 13, che si articola in due fondamentali elementi di gameplay: il cosiddetto 'Twilight World', ossia il mondo dei morti, e la dimensione della moralità. Scarlet, che possiede abilità tanto di combattimento quanto magiche, è infatti in contatto con il mondo delle persone morte, indispensabile per alcune dinamiche di gioco. Da un lato, infatti, le anime possono aiutare la ragazza a risolvere degli enigmi: Jan ci mostra, ad esempio, una breve cut scene in cui due fantasmi 'mentori' indicano a Scarlet la giusta sequenza di leve per sbloccare uno scrigno; dall'altro, Scarlet si rivela immortale e, ogni volta che riceve un colpo letale, in realtà resuscita e torna a combattere dall'ultimo salvataggio effettuato, avendo però la possibilità di scegliere da quale posizione spaziale ricominciare ad attaccare il nemico.



Lavoro di squadra

***Venetica*, così come gli altri titoli di Deck 13, nasce già *in nuce* da un lavoro di squadra all'interno del team. Quando si decide di progettare un nuovo gioco, il gruppo viene suddiviso in tre o quattro sottogruppi, ciascuno con il compito di elaborare proposte in merito. Viene realizzata una presentazione di ciascun progetto da ogni gruppo al resto del team, e la proposta che appare all'unanimità migliore viene scelta come prossimo gioco di Deck 13.**



Deck 13 colleziona tutti gli articoli dedicati dalla stampa a *Venetica*. Il bollino in primo piano vi ricorda qualcosa?

Jan si sofferma a lungo sulla spiegazione della dimensione morale del gioco: fin dall'inizio il giocatore avrà la possibilità di combattere i propri avversari in modo più o meno corretto. L'avventura di Scarlet, infatti, comincia quando persone a lei molto care vengono uccise: in quel momento può decidere di essere animata da una sete di vendetta e scatenarsi contro tutti i nemici che incontra lungo il cammino, oppure di avere come obiettivo primario quello di scoprire come riportare in vita i propri cari. Da allora in poi, qualunque azione del giocatore avrà una conseguenza: se mentiamo o rubiamo, potremmo finire direttamente davanti al giudice e pagare pesantemente per il nostro gesto; se invece dovessimo farla franca con la giustizia, perderemmo comunque la fiducia dei nostri concittadini. Comportarsi correttamente, invece, ci dà la possibilità di richiedere aiuto alle altre persone e di farci i giusti alleati. Si tratta di un vero e proprio 'sistema di giustizia', come lo definisce Klose, che in alcuni casi ha scarse conseguenze sullo sviluppo del gioco, mentre in altri può provocare un vero e proprio boicottaggio di quest.

Come funzionerà quindi *Venetica* a livello di gameplay? Jan spiega che il giocatore avrà la possibilità di scegliere fra tre opzioni di gioco: quella del combattimento, quella dell'esplorazione e quella della interazione con gli altri personaggi. Particolarmente interessante è la prima, che si concretizza in un sistema di controlli semplice e intuitivo: clic consecutivi sul tasto sinistro del mouse per attacchi a raffica contro il nemico e clic distanziati, invece, per scatenare delle combo contro gli avversari più resistenti; Scarlet, inoltre, ha la capacità di rotolare per terra tramite la pressione di un tasto direzionale e della barra spaziatrice. La ragazza avrà a disposizione diverse armi, tra cui la 'moon blade', l'unica capace di uccidere i rivali immortali, un martello, particolarmente efficace contro i nemici corazzati, e anche uno scudo per difendersi.

Meccaniche di gioco piuttosto consistenti che si muoveranno all'interno di un'ambientazione suggestiva come Venezia, non quella turistica che l'intero mondo conosce, ma elaborata in chiave fantasy, che si articola in tre livelli: i sotterranei del mondo dei morti, le strade acciottolate della città e i tetti dei palazzi, tutti ambienti totalmente esplorabili. *Venetica*, infatti, mescola sapientemente una trama fortemente

Da un'idea iniziale dark/fantasy si è deciso di optare per una città più simile alla reale Venezia, includendovi però alcuni elementi fantastici

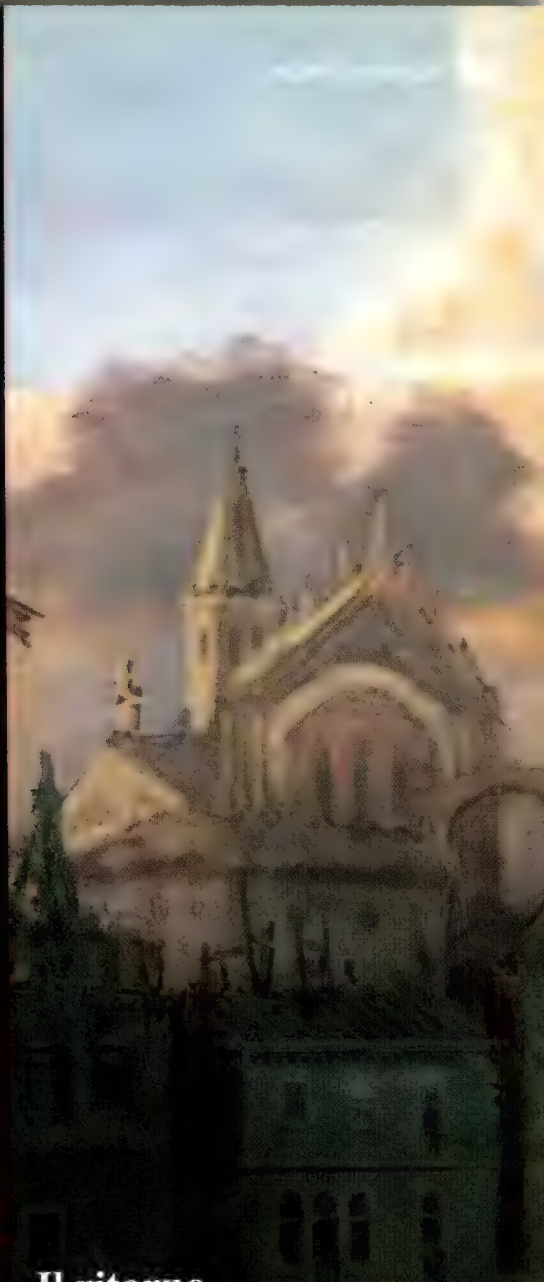
sviluppata con un mondo free-roaming. "Abbiamo deciso di optare per questa coraggiosa combinazione per soddisfare le esigenze di giocatori sia hardcore sia casual", spiega Jan. "Il giocatore avrà la libertà di scegliere se esplorare il mondo che lo circonda, raccogliendo item preziosi e completando tutte le quest, oppure seguire la missione principale e darsi soprattutto al combattimento. Ovviamente raccogliere punti esperienza permetterà di accumulare più abilità che si riveleranno particolarmente utili negli scontri con gli avversari. Inoltre, volevamo proporre un

gioco che offrisse possibilità di esplorazione alla *World of Warcraft*, ma che richiedesse al giocatore uno sforzo maggiore del semplice completamento di una missione". Visti i coraggiosi passi avanti fatti da un altro titolo simile, quello di CDProjekt RED, con l'*Enhanced Edition* di *The Witcher*, che è da poco sbarcata nell'online, abbiamo chiesto a Jan se hanno in mente qualcosa di simile con *Venetica*: "Al momento siamo in una fase davvero prematura per progetti simili. Intanto ci concentriamo su un single player che funzioni bene, poi si vedrà".

Della creazione dell'evocativo setting di *Venetica* ci parla l'art director, **Timm Schwank**, che ci illustra il percorso creativo che ha portato i designer a realizzare la Venezia fantastica che ammiriamo in questa versione pre-alfa del gioco e che ci mostra due delle location più accattivanti di *Venetica*: l'arsenale e il palazzo del Doge. Da un'idea molto dark/fantasy per l'ambientazione di gioco, Timm ha infatti deciso di optare per una città più simile alla reale Venezia, includendovi però alcuni elementi fantastici per riprodurre la particolare impressione che la location ha lasciato negli sviluppatori durante il loro tour in Italia. Per realizzare edifici e strade Timm e il suo gruppo hanno infatti visitato lungamente Venezia ed effettuato ricerche, esaminato video e foto della città attuale, oltre a ispirarsi a numerosissime riproduzioni pittoriche storico/fantastiche degli ambienti. Durante il nostro press tour a Francoforte abbiamo la possibilità di ammirare una delle location più belle, e importanti a livello di gameplay, di *Venetica*: l'arsenale. "Si tratta del cuore pulsante della città", ci spiega Timm, mostrandoci la schermata iniziale di accesso all'ambiente di gioco: davanti a noi un ponte conduce all'industrioso porto di Venezia, "al momento vuoto, ma dove sarà possibile ammirare navi in movimento, casse che vengono sollevate e scaricate, macchinari in azione e tanto altro ancora", sottolinea. L'art director ci permette anche di fare un salto all'interno della torre principale del porto, per salire la quale dobbiamo percorrere innumerevoli scalini e da cui, assicuriamo, il panorama è davvero suggestivo.

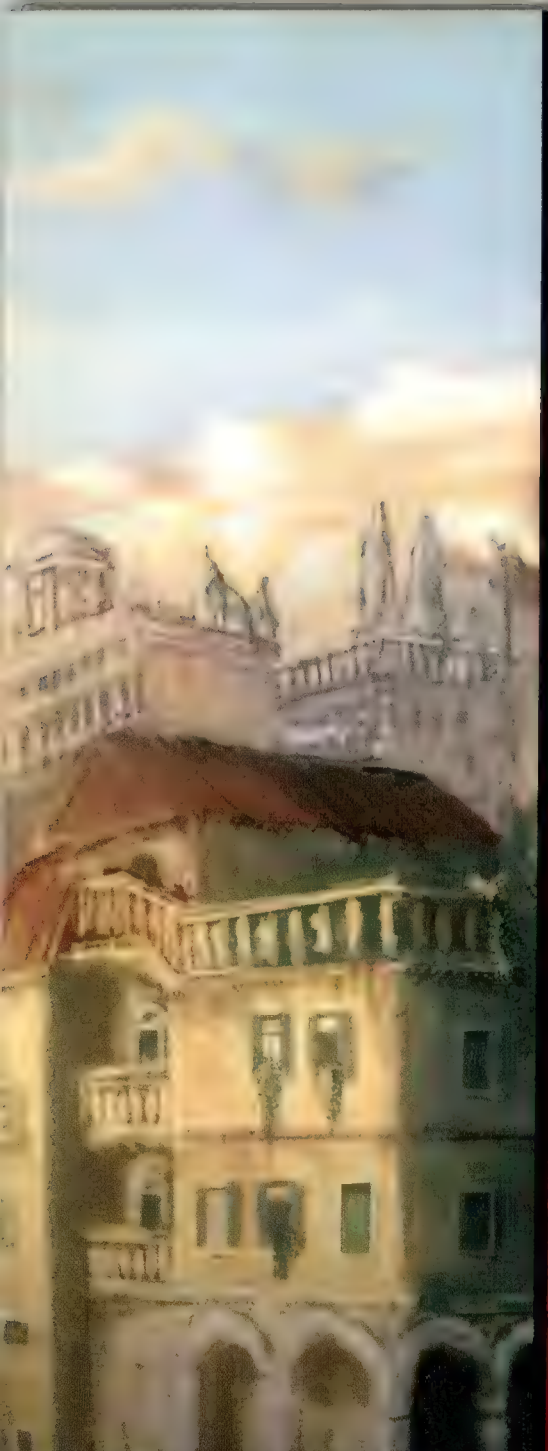
L'arsenale e altri ambienti di gioco ci vengono mostrati in diverse ore del giorno e della notte: altro punto chiave di *Venetica*, infatti, è l'alternarsi di alcuni momenti della giornata, selezionabili attraverso un menu a ventaglio che compare al centro dello schermo con la riproduzione dello spostamento del sole nell'arco delle 24 ore. Non si tratta solo di un interessante e piacevole effetto visivo, ma di una vera e propria dinamica di gioco: se di giorno, infatti, la città di Venezia è allegra, piena di vita e di colori, popolata da cittadini alle prese con le proprie attività quotidiane, la notte diventa piuttosto pericolosa. Più di una volta vediamo Scarlet affrontare le guardie del Doge (che, ci confessa Timm, non è affatto un tipo raccomandabile), ma anche creature notturne come il leone di pietra che abbiamo già ammirato alla Games Convention 2008.

Vista l'ambientazione fantastica del gioco, infatti, non potevano certo mancare entità malvagie e mostruose che cercano di mettere i bastoni tra le ruote alla coraggiosa Scarlet: oltre al leone, rivediamo in azione anche i corazzati abitanti dei sotterranei, simili a crostacei troppo cresciuti. Il resto dell'armata delle tenebre ci viene invece mostrato in forma statica o in brevissime animazioni dal character designer, Gregor Weiß: pipistrelli giganti dal corpo



Il ritorno delle avventure grafiche

***Venetica* è la terza avventura realizzata da Deck 13, dopo il rocambolesco e divertente *Jack Keane* e il più infantile e colorato *Ankh*. Di fronte al periodo di declino che ha vissuto, in che modo il team del gioco pensa che questo genere videoludico possa ancora soddisfare le esigenze dei giocatori? Lo abbiamo chiesto a Jan Klose, creative director di Deck 13. "Personalmente penso che le avventure grafiche, proprio in quanto 'grafiche', abbiano subito effetti negativi dal passaggio dal 2D al 3D. Finora tutto ciò che era in 2D è stato associato a una tecnologia obsoleta, mentre il 3D è stato sempre visto come qualcosa di affascinante e rivoluzionario. Purtroppo le avventure grafiche in 3D non rendevano per nulla giustizia al genere: le tre dimensioni, infatti, non permettevano ancora di riprodurre le espressioni facciali o i magnifici background che sono l'anima delle graphic adventure, con risultati modesti come *Monkey Island 4*, che era un mix di 2D e 3D e appariva piuttosto spigoloso. Adesso, invece, la tecnologia ha raggiunto notevoli traguardi ed è possibile ottenere su console lo stesso effetto emozionale dei film della Dreamworks, mentre di pari passo è aumentato l'interesse nel realizzare giochi per adulti che non vogliono solo guardare film, ma anche giocare, perché sanno che troveranno in entrambi i media lo stesso feeling. Penso che siano prospettive davvero interessanti per un futuro in cui non solo *Venetica*, ma anche tante altre avventure grafiche saranno in grado di realizzare personaggi forti, con un background denso e profonde emozioni, coinvolti in interazioni e dialoghi intensi proprio come al cinema".**



Come nasce un'eroina

Scarlet, la protagonista del gioco, si va ad aggiungere a una lista ormai piuttosto ampia, da Lara Croft di *Tomb Raider* alla più recente Faith di *Mirror's Edge*, di eroine videoludiche. Da dove è nata l'idea di una protagonista al femminile e come si è giunti ad avere sullo schermo questa affascinante ragazza dagli occhi intensi ed espressivi? "Il primo passo è stato quello di osservare le eroine di altri giochi, come Lara Croft naturalmente, ma anche i personaggi delle avventure grafiche in generale", spiega Jan Klose. "Quello che volevamo era un'eroina forte, ma non esattamente come Lara, che è capace di tutto e priva di emozioni; avevamo bisogno di un personaggio che reagisse realisticamente ed emotivamente alle situazioni, scegliendo di volta in volta cosa fosse più giusto fare. All'inizio Scarlet doveva apparire una ragazza normale, intorno ai vent'anni, probabilmente debole di fronte alle sfide che le si ponevano davanti; ma alla fine doveva rivelarsi la ragazza più *cool* e in gamba che il giocatore avesse mai visto". Forse le mire sono piuttosto alte, ma dobbiamo ammettere che il caratterino di Scarlet non ci ha lasciato indifferenti.

Jan Klose, uno dei due fondatori di Deck 13 e oggi creative director del team di sviluppo di *Venetica*

Ecco il responsabile della fantastica e suggestiva Venezia ricreata nel gioco: l'art director Timm Schwank

Le espressioni emotive di Scarlet non sarebbero le stesse senza l'apporto del character designer, il giovane Gregor Weiß

I quattro boss del gioco non sono solo abili con le armi: il loro punto di forza è la capacità di trasformarsi in orribili e mastodontiche creature rispetto alle quali Scarlet sembra proprio una piccola fanciulla indifesa

spinoso e dai denti aguzzi, strani incroci tra tigri e rinoceronti con denti a sciabola, oltre agli affascinanti boss di *Venetica*. Si tratta di quattro personaggi (di cui possiamo al momento ammirarne solo tre, purtroppo), in grado di trasformarsi, nel bel mezzo del combattimento, in terrificanti mostri dalle proporzioni impressionanti rispetto a Scarlet. Bella e intrigante l'avversaria africana, che in una cut scene avvista la figlia della Morte e, dopo averle scatenato contro le proprie guardie, le lancia un proiettile avvelenato con una cerbottana: Scarlet precipita dal ponte su cui si trova e, quando si risveglia, sebbene sfuggita alla nemica, deve assolutamente trovare un antidoto per sopravvivere. L'attraente africana, ci mostra Gregor, è in grado di trasformarsi in un affascinante quanto pericolosissimo uccello piumato, dai colori sgargianti e dal movimento fluido, che può essere sconfitto solo fuggendo, rotolandogli ai lati ed evitando di rimanere intrappolati dalle sue ali. Altrettanto accattivante è la versione mostruosa del boss persiano, un enorme essere dalla pelle rossa e a tratti squamosa, asimmetrico nelle proporzioni corporee e nel movimento. Scarlet, minuscola al suo confronto, ha solo una possibilità per batterlo: colpire ripetutamente la sua gamba destra in modo da farlo accasciare a terra, per poi infierire contro la sua spalla destra, altro punto debole del mostro. Mentre il primo boss, probabilmente una donna, non è stato ancora realizzato, dell'ultimo, il neuromante, si hanno solo due immagini statiche. A differenza degli altri nemici, questo è piuttosto semplice: una figura sottile dalla veste grigia e rossa aperta sul petto e dai capelli bianchi. La sua versione mostruosa nasce dalla fusione con un suo rubicondo seguace e, proprio per questo, presenta due teste e un groviglio di arti

Se di giorno la città di Venezia è allegra, piena di vita e di colori, la notte diventa piuttosto pericolosa

abbastanza raccapricciante.

Le brevi sessioni cui abbiamo assistito e le poche scene di intermezzo, tutte realizzate con il motore grafico del gioco, mostrano un prodotto ancora alle prime fasi (l'uscita sul mercato è prevista per l'autunno del 2009), con continue compenetrazioni di poligoni, PnG poco definiti, ambientazioni statiche e spigolosità di alcuni elementi. Al contempo, siamo rimasti piuttosto affascinati dai progressi effettuati dal team di sviluppo, che non si concretizzano solo nell'aggiunta di ambientazioni e personaggi, ma anche nei fondamentali effetti di luce in-game, nei particolari architettonici della città e in quelli espressivi dei singoli personaggi, ciascuno dei quali realizzato con più di 8000 poligoni. Forse non sarà all'altezza di un gioco alla *Heavy Rain*, ma siamo fiduciosi che *Venetica* sarà uno di quei promettenti titoli in uscita che contribuiranno a conferire nuovamente, tanto su PC quanto su console, un valido status al genere delle avventure.

Finalmente una novità nel mondo SuperBike!

La rivista che costa meno e ti dà di più

Sprea ITALY

Pura adrenalina Tutti i mesi in edicola

CHINATOWN E NELLE TUE MANI

COME PENSA ROCKSTAR DI DARE UN SEGUITO A GTAIV? RICOSTRUENDO LIBERTY CITY SU DS A PARTIRE DALLE FONDAMENTA, E NON COMPROMETTENDOLA DI UNA VIRGOLA

Durante il nostro viaggio verso gli uffici newyorkesi di Rockstar abbiamo provato a costruirci un'immagine mentale di come sarebbe stato *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*. In effetti ci abbiamo provato, più e più volte, fin da quando il gioco è stato annunciato ufficialmente all'E3, e avevamo concluso che si trattasse più o meno di una versione bastardizzata degli episodi PSP, e non solo perché sappiamo che il gioco è costruito da Rockstar Leeds, lo studio dietro *Liberty City* e *Vice City*. Non è francamente un'immagine che ci riempie di ottimismo, e quando ci sediamo di fronte alla gigantesca postazione demo DS di Rockstar siamo abbastanza preparati a qualcosa che non riesca a catturare lo spirito della serie e non vada oltre i comodi limiti hardware della console. Ma la demo ha inizio, l'azione si riversa sul doppio schermo, e i nostri dubbi cominciano a dissiparsi. Finalmente, possiamo rilassarci sul generoso sofà e goderci ciò che *Chinatown Wars* è, piuttosto che preoccuparci di quel che non è.

Se l'avessimo immaginato approfonditamente, ovvero come ha fatto Rockstar, forse anche noi saremmo giunti a una presentazione grafica che impiega una visuale di tre quarti di Liberty City, in maniera non troppo dissimile da quella di certi classici del passato. Si pensi a *Syndicate Wars*, gli si doni una palette di colori più sgargiante e una meticolosa attenzione al più piccolo dettaglio, si aumenti il numero di animazioni e si avrà un'idea di cosa stiamo parlando. Si aggiunga al mix quell'azione esilarante tipica di *GTA*, che dà subito all'esperienza un travolgente senso vitale, spinta da un dinamismo e un caos visti raramente sulla console Nintendo in un'epoca in cui un intero genere fa derivare il piacere del giocatore dallo spazzolare cani virtuali e comprar loro cappellini.

Il risultato, quando ingrana a pieno ritmo, con veicoli tranciati da esplosioni, proiettili che

TITOLO: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
FORMATO: DS
PUBLISHER: ROCKSTAR GAMES
SVILUPPO: ROCKSTAR LEEDS/NORTH
ORIGINE: UK
USCITA: INVERNO

Anche se il gioco è in 2.5D, prende comunque in considerazione l'asse X, cosicché è possibile sparare a certe parti dello scenario ma non su altre

sfrecciano per la strada e corpi rovesciati in pozze di sangue, è ipnotico. Anche nelle sessioni a piedi, comunque, quello di *Chinatown Wars* è uno di quei mondi che si vorrebbero osservare come uno scienziato che scruta una coltura cellulare. I residenti di questo parco giochi affogato nel cemento lasciano le loro case, entrano in macchina o vagano per le strade, fermandosi per conversare o comprare snack dai carretti fast food. Nel frattempo, per le strade sfila un intero catalogo di automobili: esauste berline, vivaci station wagon e camion sbuffanti, con volanti della polizia e veicoli d'emergenza ad arricchire l'assortimento. Ovviamente potrete rubarle tutte (e, sì, scegliere di guadagnare soldi extra con le corse in ambulanza). È un mondo che possiede anche delle proprietà fisiche: i recinti, i lampioni e le edicole si accartocciano, ad esempio, ogni volta che ci si lancia nelle deviazioni fuori strada che inevitabilmente costellano le fughe dai tutori della legge. Esiste anche un ciclo completo giorno/notte, assieme alle ombre in tempo reale e al sistema meteorologico variabile (i cittadini tirano fuori gli ombrelli e li aprono quando piove). E il tutto può essere ruotato dinamicamente a 360 gradi per permettere una visuale ottimale. È evidente che questo sia davvero *Grand Theft Auto*, anche se non assomiglia proprio a nessun *Grand Theft Auto* che abbiamo mai visto.

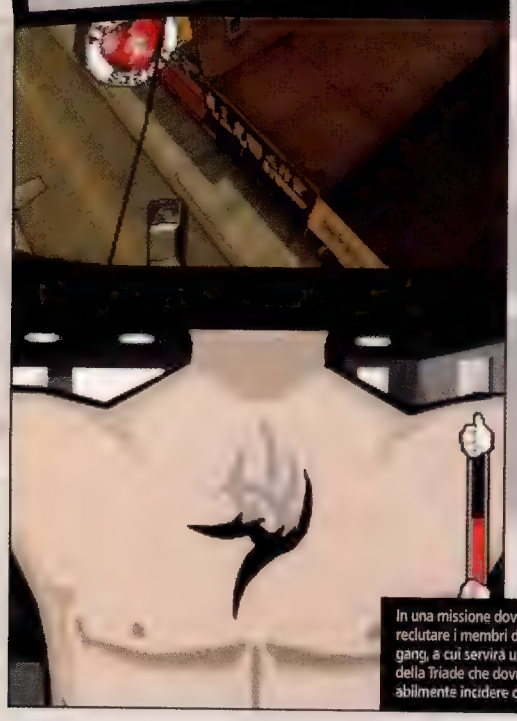
"LE SPARATORIE SONO PAZZESCHE. E DA QUANDO ABBIAMO INIZIATO A OTTENERE QUESTE PRESTAZIONI SU DS SAPEVAMO CHE SAREBBE STATO GODIBILE"

ci è sempre piaciuta l'isometrica ed è come se l'avessimo tenuta pronta all'uso come una cosa divertente che poteva essere rivisitata. Questo era l'hardware perfetto per farlo".

Quindi la visuale si adattava all'hardware ospite, ma qui entrano in gioco altri accorgimenti pensati tenendo bene a mente i limiti imposti dai piccoli schermi della macchina. Tanto per iniziare, lo stile grafico è quasi cel-shaded. "Lo stile visivo usa contorni molto forti per far risaltare maggiormente il tutto: volevamo qualcosa che apparisse molto vibrante", spiega Houser. Ma c'è dell'altro. È significativo che gli artisti di Rockstar Leeds stiano giocando con le proporzioni: quando si esce da una macchina si può vedere che, in realtà, l'avatar è un po' troppo grande per entrarvi. È come se nel mondo reale fosse alto più di due metri.

"I personaggi a piedi sono esagerati per la semplice necessità di renderne chiara la caratterizzazione anche vedendoli dall'alto", dice Houser. "Altrimenti non sarebbe divertente. Abbiamo sperimentato varie altre soluzioni, e in questo modo potrete davvero vedere cosa stia facendo il vostro personaggio. Uno dei grandi successi del gioco, al momento, è che l'azione fuori dall'auto diverte sul serio. È sempre stata una sfida riuscirci in *GTAI* e *II*, e per quanto l'abbiamo amata al tempo, penso che adesso sia più esplosiva e divertente che mai. In parte è una semplice questione di chiarezza, così le esplosioni sono davvero potenti, e gli scontri a fuoco hanno un aspetto grandioso. Le tracce dei proiettili sono ovviamente esagerate al massimo, ma tutto questo aiuta a capire quello che state facendo".

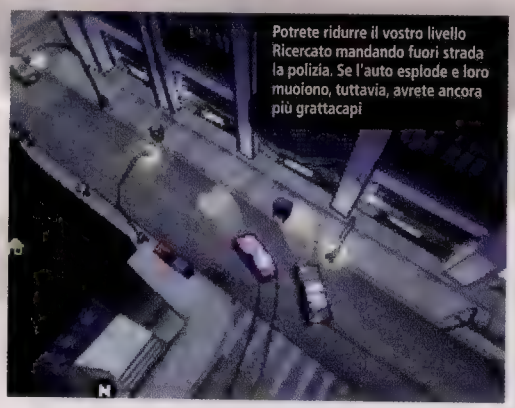
È dunque un *GTA* in scala ridotta, ma esagerato in un modo che *GTAIV*, sotto certi aspetti, non era. "Anche se non ha la profondità che potevate ricavare da un Niko di *GTAIV*, è comunque un'interessante sfida creativa per noi", dice Houser. "E non solo in termini di divertimento nel guidare le macchine, o nello sparare e causare tutte quelle esplosioni, ma anche per quanto riguarda l'avanzamento



In una missione dovrete reclutare i membri della vostra gang, a cui servirà un tatuaggio della Triade che dovrete abilmente incidere col pennino

"È come cucire il tuo vestito intorno al corpo su cui poi sarà indossato, no?", dice **Dan Houser** a proposito dell'approccio estetico del gioco. Houser, vicepresidente creativo in Rockstar e fratello del presidente della compagnia Sam, è il nostro cicerone oggi, e si sta rivelando entusiasta di questa particolare incarnazione della leggenda di *GTA*, al pari di tutto quello che porta lo stesso marchio, su cui egli ha un ruolo di supervisore. "La sfida", spiega, "è creare qualcosa che funzioni e sia ottimizzato per l'hardware, ma che allo stesso tempo sia *GTA*, con gli elementi base che lo rendono tale, come un mondo di gioco aperto dove muoversi liberamente e una buona densità di popolazione. Le sparatorie sono pazzesche, e fin da quando abbiamo iniziato a ottenere questo tipo di prestazioni su DS sapevamo che sarebbe stato molto godibile. Volevamo che sembrasse la versione *GTA* di un classico gioco arcade, che sembra molto serio ma in realtà diverte e osa in continuazione".

Domandiamo quanto tempo è servito per stabilire lo stile della presentazione, date le difficoltà che abbiamo avuto nell'immaginarlo. Emerge così che Rockstar stava lavorando da una posizione di vantaggio. "Avevamo giocherellato con questo tipo di visuale già anni fa, subito dopo *GTAII*", rivela Houser. "E anche se non l'abbiamo mai usata in un gioco commerciale,



Potrete ridurre il vostro livello Ricercato mandando fuori strada la polizia. Se l'auto esplode e loro muoiono, tuttavia, avrete ancora più grattacapi

nella storia. E questa è una sfida per noi perché la piattaforma non supporta i mezzi che abbiamo usato in passato, come le cut scene 3D completamente integrate nel flusso del gioco. Quindi abbiamo dovuto inventare nuovi modi di supplire a questa mancanza".

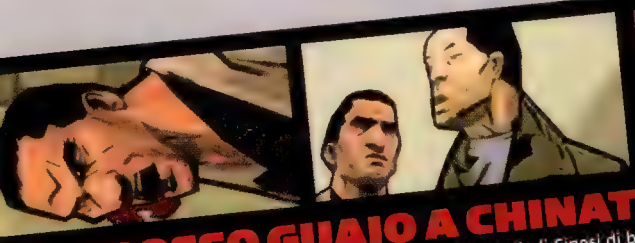
Per narrare la storia [vedi 'Grosso guaio a Chinatown'] in assenza di una esposizione narrativa in 3D, Rockstar ha adottato uno stile fumettistico che si abbina perfettamente alla nitida grafica cartoon dell'azione vera e propria. Offrire immagini statiche dei carismatici personaggi di Rockstar, con dialoghi testuali e occasionali animazioni sul secondo schermo, è una soluzione compatta ed elegante.

Un altro dilemma da risolvere era il sistema di controllo. Il *GTA* moderno è un gioco che richiede le opportunità offerte dai controlli analogici, la cui gestione è stata progressivamente affinata nelle varie iterazioni, ma su DS Rockstar ha dovuto ancora una volta ripartire da capo. "All'inizio eravamo nervosi", si concede Houser, "ma usando il D-pad e a volte lo stilo, ben presto ci si dimentica che l'interfaccia è diversa. Non penserete mai: 'Oddio, non c'è un modo migliore per farlo?'. Questo perché Leeds si è impegnata nel rendere la gestione della macchina divertente e reattiva ai comandi, senza essere tanto nervosa da sbandare a destra e a manca".

Questo lavoro ha richiesto l'incorporazione di un sistema di guida che assiste automaticamente il giocatore nel rimanere su strada, aiutandolo a evitare le collisioni ad alta velocità, specialmente quelle che di solito seguono alle curve a sinistra più ardite, quando i poliziotti ci stanno attaccati al paraurti. "C'è un po' di allineamento automatico", continua Houser, "ma è impercettibile e serve a rendere la guida più accomodante senza sentirsi come se si indossassero dei braccioli. In un certo senso non è diverso dalla mira automatica".

Per essere il primo gioco Rockstar su DS, *Chinatown Wars* fa un uso efficace delle tecnologie della piattaforma, e sorprende poco vedere come Rockstar Leeds abbia congegnato una serie di minigiochi che sfruttano l'interfaccia tattile. Una tale considerazione non aveva convinto subito Houser, comunque. "Per un po' siamo stati in agitazione perché uno degli altri elementi fondamentali di *GTA* è il suo essere un'esperienza senza soluzione di continuità", ricorda. "Il punto chiave di *GTA* è che non c'è un confine tra sparare e guidare, che tradizionalmente sono aspetti molto settoriali in altri titoli. Quindi eravamo molto ansiosi riguardo ai minigiochi fino a quando non li

Un'altra semplice attività su touch screen vi vedrà girare un cacciavite per rubare una macchina. Collegare i cavi dell'accensione è un processo più complicato



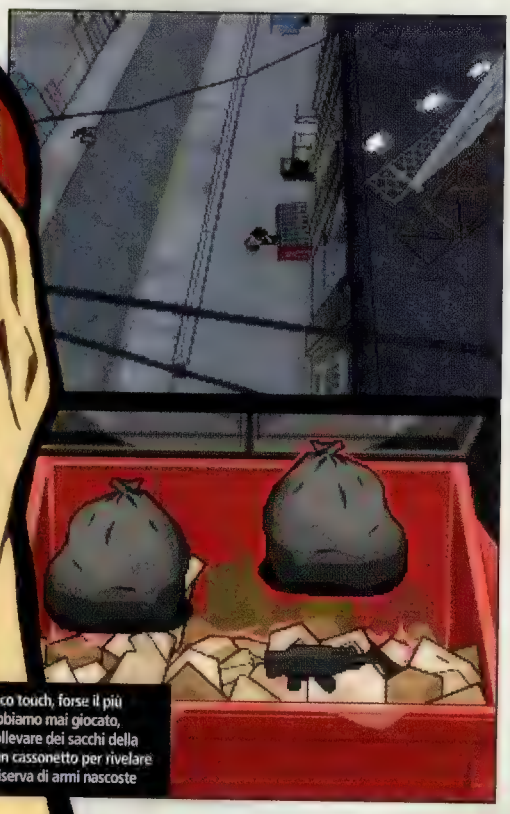
GROSSO GUAIO A CHINATOWN

Giochiamo nei panni di Huang Lee, un membro delle Triadi Cinesi di base a Hong Kong che arriva a Liberty City (il mondo di gioco è basato sulla più recente iterazione della regione, vista in *GTAIV*, meno il territorio di Alderney) con 'Yu Jian', l'onorevole spada-simbolo che dev'essere passata dal padre recentemente ucciso a suo zio, Wu 'Kenny' Lee. Sfortunatamente, il trasbordo in America non fila liscio: per iniziar bene l'avventura, degli assalitori sconosciuti vi spareranno, vi deruberanno e infine vi getteranno per morti nel fiume Humbolt. Avete perso la spada, vostro zio non ha gradito e resta la questione di vendicare la morte di vostro padre. Qui inizia la parte giocata di *Chinatown Wars*.

abbiamo provati, e ci siamo resi conto che i tipi di Leeds li avevano azzeccati: hanno lavorato molto bene con le possibilità dell'hardware".

Uno dei minigiochi prevede di andare a una stazione di servizio e usare lo stilo per dirigere attentamente la benzina in alcune bottiglie; poi si infila uno straccio nel collo e avete la vostra Molotov. O, ancora, si può smanettare con il sistema di iniezione di un'automobile per far contatto con i fili e avviare il motore, e sbattere con i pugni sul vetro posteriore di un'auto che affonda rapidamente nel porto dopo essere stata lanciata giù da un molo dai cattivi. Tutto ciò va ad alimentare l'esperienza dei minigiochi e, ancor più importante, sembra svilupparsi logicamente anziché distaccarsi da quella che ci si aspetta sia l'essenza centrale di *GTA*.

Quindi, che cosa significa creare un gioco come questo su una piattaforma che è sempre stata accuratamente venduta come uno strumento di intrattenimento a corto raggio? Titoli quali i *Brain Training* sono perfetti da giocare sull'autobus, ma abbiamo riscontrato da giochi come i *GTA* per PSP che le esperienze incentrate su missioni di guida, sparatorie e altri obiettivi non sono molto adatte a questo tipo di uso. "Abbiamo sempre guardato a questi problemi e cercato di levigare e ottimizzare i giochi per le condizioni in cui saranno giocati", dice Houser. "I giochi PSP mutuavano alcuni elementi di codice e design dai giochi PS2, laddove in questo caso si è partiti da zero e abbiamo cercato di rendere le missioni un po' più brevi, ad esempio. Ma, senza ingaggiare un dibattito sull'hardware, il successo del DS si basa su velocità e facilità d'uso, mentre uno dei problemi della PSP è legato a chi cerca di crearvi giochi da console casalinga senza ragionare. Ho sempre pensato che la PSP funzioni molto bene su un aereo, meno su un treno. Cerchiamo di miniaturizzare qualcosa che allo stesso tempo offra un buon senso di scorrevolezza e che funzioni bene per periodi di tempo più lunghi, e si spera che



Questo minigioco touch, forse il più semplice che abbiamo mai giocato, richiedeva di sollevare dei sacchi della spazzatura da un cassonetto per rivelare un'opportuna riserva di armi nascoste

Le armi da fuoco si gestiscono mirando con il D-pad e poi agganciando i bersagli come negli altri *GTA*. È più frenetico e movimentato di quanto si penserebbe possibile su uno schermo DS, e si rivela terribilmente coinvolgente. Le armi da lancio come le granate, invece, si lanciano con il touch screen

siamo migliorati imparando dalla nostra esperienza passata. È ovvio che ci saranno ancora dei momenti in cui dovrete scendere dall'autobus nel bel mezzo di una sparatoria. E quello non si può risolvere. Ma possiamo introdurre l'autosave. Non è diverso dal leggere un libro e dover scendere dalla metropolitana proprio quando siete arrivati a un punto interessante".

Stiamo esaurendo la nostra lista di dubbi, ma ne abbiamo raggiunto uno notevole. Quanto sarà autentico questo *GTA* in termini di atmosfera? Certamente centra il bersaglio in molte aree critiche, ma dato che girerà su una piattaforma Nintendo popolare tra milioni di bambini, c'è il rischio che i suoi temi adulti ne siano compromessi? "Nessuno si è opposto all'editto di Sam secondo cui *GTA* deve avere un rating M", afferma Houser. "Non si può ammorbidirlo per le famiglie, non è questo il gioco che stiamo facendo. Non abbiamo mai sbagliato quando ci siamo affidati ai nostri marchi di fabbrica. In termini di presentazione questo è un gioco diverso, ma in termini di temi e linguaggio è più o meno il solito. Quindi volevamo che le cut scene sembrassero quasi come quelle di un classico gioco arcade, e ci è piaciuta molto la contrapposizione che si ottiene quando i personaggi parlano di cose orrende, divertenti o ridicole. Di certo non è all'acqua di rose.

"Nintendo voleva che facessimo *GTA*, e noi volevamo fare un gioco sulla loro piattaforma. Non volevano che facessimo un *GTA* per bambini, e noi non eravamo interessati a fare un gioco che normalmente non faremmo. Voglio dire, in *GTA* si rubano macchine e si spara alla gente, come potrebbe non essere vietato ai minori di 18 anni? Non potresti fare un *GTA* così, non proveresti le sensazione giuste. Penso che Nintendo sia entusiasta di avere un gioco come nessun altro sul suo hardware, un gioco che potrebbe attirare un pubblico desideroso di quel contenuto che al momento non fa parte della loro offerta".

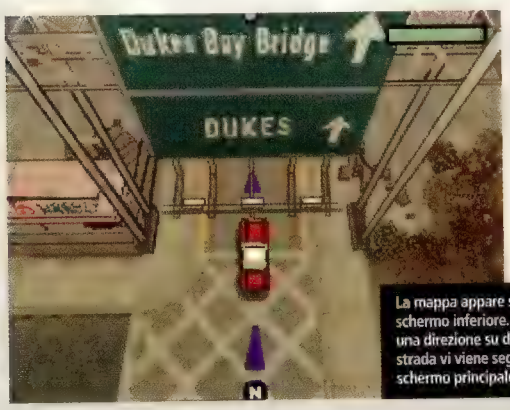
Di certo sono pochi gli altri giochi per DS che riescono a includere il traffico di droga sotto forma di minigioco [vedi 'Spacciatori in miniatura'], un *divertissement* peraltro sorprendentemente corposo.

"GTA DEVE AVERE UN RATING M. NON SI PUÒ AMMORBIDIRLO PER LE FAMIGLIE; NON È QUESTO IL GIOCO CHE STIAMO FACENDO"

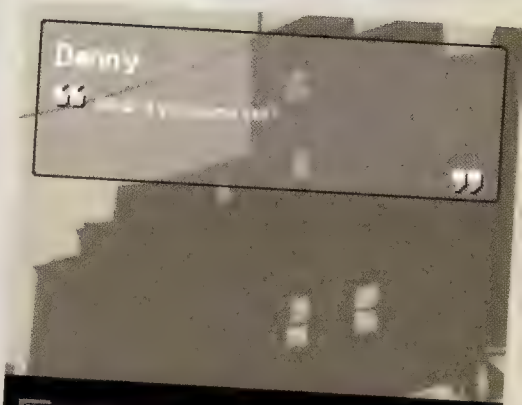
Seguendo idealmente *GTAIV*, un'opera in un certo senso più radicata nella realtà che il suo precursore *San Andreas*, non ci aspettavamo lanciafiamme né pistole paralizzanti, che invece sono presenti e possono essere usati per arrostire e rosolare tutti i vostri assalitori (o qualunque passante indifeso vogliate prendere di mira). C'è anche una minigun, con cui sforacchiare a ritmo sostenuto il bersaglio. Anche le missioni stesse paiono dotate di una simile capacità di sorprendere.

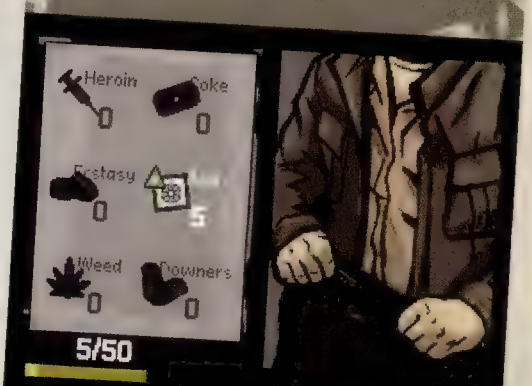
"Abbiamo in serbo grandi cose, fuori dal mondo", sorride Houser. "Cerchiamo sempre di introdurre quanta più varietà possibile. C'è una missione in cui dovrete rapinare una banca e poi fuggire per Chinatown, e in cui imbattendovi in una parata vi travestirete da drago. Ci sono tanti momenti divertenti come questo. Non sciocchi, ma vari. E che si adattano davvero ai toni del gioco".

E così il nostro viaggio finisce come è iniziato, cercando di completare con i nostri tasselli quel puzzle che è *Chinatown Wars*, immaginando quali altre sfide ci attendano dopo le sparatorie e gli inseguimenti che abbiamo vissuto oggi. Non facciamo grandi progressi. Per fortuna, lasciamo tutto nelle mani di un gruppo di creativi con una passione fuori dal comune, che decisamente sa come trattare *GTA*.



La mappa appare sul PDA nello schermo inferiore. Tracciando una direzione su di essa la strada vi viene segnalata sullo schermo principale





SPACCIO PORTATILE

"Volevamo un minigioco sullo spaccio di droga già in molti degli altri *GTA*", dice Houser a proposito di un desiderio finalmente realizzato in *Chinatown Wars*. "Abbiamo fatto qualche prova in *Vice City Stories*, perché si applicava davvero bene all'impianto della storia principale. È in perfetto accordo con l'essenza di *GTA*, con l'idea di attraversare la città in automobile, e dà modo di avere un'altra cosa a cui pensare, un altro livello o tassello del puzzle che vi mantenga motivati".

All'atto pratico, potrete far soldi a palate comprando e vendendo i sei tipi di droga presenti nel gioco, facendo esperienza delle condizioni di mercato e delle differenze geografiche così da massimizzare i vostri profitti. "Si intreccia con la storia principale", spiega Houser, "ma anche se quello che veniamo a sapere la influenza, perlopiù le due linee si muovono in parallelo".

Possiamo dunque attenderci un simulatore di spaccio di droga su DS? Chissà.

UNO SGUARDO AL PASSATO (E AL FUTURO) DI GRAND THEFT AUTO IV

Prima di lasciare il quartier generale di Rockstar, ci sentiamo in dovere di parlare con Dan Houser (sopra) della serie nel suo complesso e in particolare del quarto capitolo, a cui sta ancora lavorando assieme al team di Rockstar North per la creazione del primo dei due episodi scaricabili previsti su Xbox Live.

Torniamo indietro al lancio di *GTAIV*. Come l'ha vissuto dalla sua prospettiva?
Snervante, sempre snervante. Più grande è il gioco, più i nervi crollano. Il passaggio da *GTAIII* a *Vice City* e poi a *San Andreas* era stato più scorrevole, e oltre a essere incappati in vari ostacoli politici, abbiamo dovuto fare i conti con il nuovo hardware, con tutti gli scossoni tecnici che questo comporta. La sfida in parte era all'esterno del processo di creazione del gioco, almeno per quanto riguarda il lavoro hardware svolto assieme agli esperti di Microsoft e Sony: c'era di mezzo il governo americano e tutta quella brutta storia a cavallo tra il 2005 e il 2007 [Houser si riferisce, probabilmente, al caso Hot Coffee]. Quindi presumo ci fosse molta più pressione persino di quando abbiamo lavorato a *San Andreas*. E anche il sollievo quando tutto si è risolto è stato molto più grande.

Come interpreta il modo in cui il gioco è stato accolto dai consumatori?
Si ricevono sempre tanti pareri. La cosa più importante di cui ci siamo resi conto, avendo lavorato a ogni gioco da *GTAIII* in poi, è che per ogni cambiamento ci sarà qualcuno che lo amerà e qualcuno che lo odierà. E non c'è modo di evitarlo, perché dobbiamo sempre cambiare, non possiamo continuare a fare la stessa cosa. Ma se consideriamo che le modifiche sono state effettuate in nome dell'integrità del design, allora penso che nel complesso le persone abbiano risposto in modo fantastico al gioco, sia la critica che i consumatori. Ovviamente, c'è chi si lamenta che l'aspetto che abbiamo rimosso era ciò che amava di più nel gioco precedente, ma il numero di casi simili è stato il più basso da *GTAIII*, credo. Nel mondo dei forum devi avere la scorza dura, perché ricevi quantità pazzesche di odio per tutto quel che fai. Ma lo stesso si può dire per l'apprezzamento. Certamente ci sono masse di persone che ci dicono: "Maledetti!", ma ce ne sono altrettante che ci mandano un'email dicendo: "Questo gioco è fantastico". Il feedback è stato incredibile. La gente ci scrive preoccupandosi di problemi come l'online che non funziona per qualche giorno, e questo ci butta giù d'animo perché vorremmo che tutti vivessero un'esperienza scorrevole. Prendiamo queste cose nel modo più serio possibile, e cerchiamo di fare del nostro meglio, quindi problemi del genere ci scombussolano sempre. Ma, nel complesso, la fanbase sembra apprezzare la direzione verso cui ci stiamo muovendo: capiscono quello che abbiamo fatto e perché ci abbiamo provato.

La direzione intrapresa da *GTAIV*, con una maggiore considerazione per il realismo, la rimozione dei jetpack e così via, ha impostato una nuova direzione per tutta la serie? E tale direzione è irremovibile?
Non vedo niente di prefissato, è solo una struttura concepita per quel gioco. L'idea che il tono fosse identico da *GTAIII* a *Vice City*, da *San Andreas* a *Liberty City Stories* fino a *Vice City Stories* è una visione un po' revisionistica. In realtà non erano poi molto vicini o unificati: qualche volta anche in un gioco come *San Andreas* il tono è variato di molto, e abbiamo cercato disperatamente di giustificarlo. Abbiamo sperimentato qualcosa di diverso con *GTAIV*, e pensiamo che adotteremo sempre la soluzione in quel momento più adatta per un gioco. Il piano, se ce n'è uno, è di continuare a evolversi e creare il gioco perfetto, e credo che non ci siamo neanche andati vicini. Penso che *GTAIV* fosse il meglio che potevamo realizzare nel momento in cui l'abbiamo creato. Lo considero un gioco molto ben riuscito che ha combinato i tre elementi caratterizzanti di *GTA* su console. Da una parte è un gioco d'azione progressivo e dal ritmo serrato, con un migliore sistema di mira, una fisica fantastica e una serie di altre cose che hanno fatto davvero salire di livello la coerenza generale della struttura. Ma è anche una forte esperienza narrativa pensata per sembrare un film o un telefilm, e penso che abbiamo imposto un nuovo standard per le nostre capacità in questo campo.

"IL PIANO, SE CE N'È UNO, È DI CONTINUARE A EVOLVERSI E CREARE IL GIOCO PERFETTO. E CREDO CHE CON GTAIV NON CI SIAMO NEANCHE ANDATI VICINI"

Come terza cosa, è un mondo immaginario digitale che possiamo andare a esplorare, e anche qui abbiamo girato un'altra boa. L'energia infusa in quel mondo, che si vada a bere un drink in un bar o si incontri un suonatore lungo la strada, è il massimo di cui eravamo capaci all'epoca. Ci siamo riusciti considerando ogni più piccolo granello di polvere decisi a trovare una soluzione, come ad esempio le animazioni e l'IA più performante. E penseremmo a questi elementi fondamentali anche lavorando a un altro gioco. E se a quel gioco non si addicesse il tono di *GTAIV*, ne useremmo un altro.

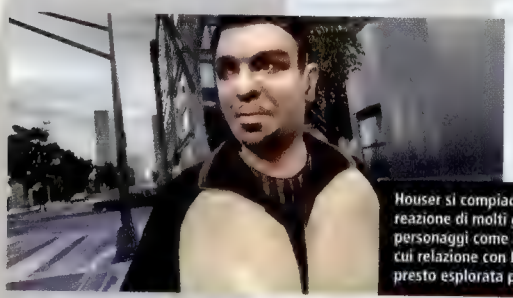
Che cosa può dirci del contenuto scaricabile adesso? Farà ciò che il pubblico si aspetta, ad esempio introducendo nuove missioni, o c'è qualcosa di più?
[Fa una pausa] Sto cercando di pensare a qualcosa da dire che non suoni troppo banale, perché non posso davvero parlarne. Penso che sia davvero grandioso, e il pacchetto conterrà due episodi, ognuno dei quali funziona bene individualmente e nel complesso. Dà il suo apporto all'esperienza in maniera divertente. Se vi è piaciuto *GTAIV*, vi piacerà anche questo. Se non vi è piaciuto, vi darà nuove cose che non vi divertiranno.

Potrete rilevare in qualche modo le decisioni che i giocatori hanno preso nei punti cruciali di *GTAIV*?
Non so se queste cose si possano rilevare. Volevo arrivare fino a un certo punto e guardare a questi momenti cruciali per avere un'idea di come i giocatori abbiano affrontato tali decisioni. E tu, l'hai ucciso Darko?

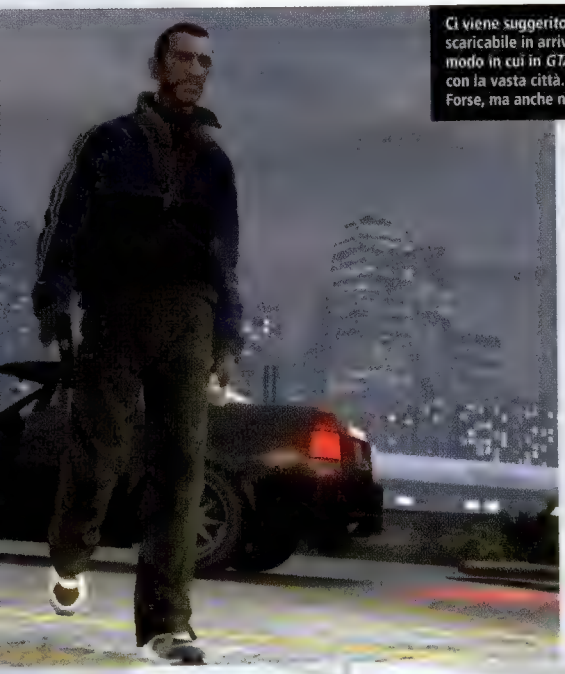
Ehm...
L'hai ucciso, eh? Lo capisco dall'espressione.

Sì, l'ho fatto fuori.
Interessante. Ma conosco persone che non l'hanno fatto. Quindi il dilemma ha funzionato bene. Che mi dici di Dimitri?

Be', alla prima partita, Roman è morto. Con Kate, invece, il problema era essere assorbiti da altre



Houser si compiace della reazione di molti giocatori a personaggi come Roman, la cui relazione con Niko sarà presto esplorata più a fondo



Ci viene suggerito che il contenuto scaricabile in arrivo trasformerà il modo in cui in *GTAIV* si interagisce con la vasta città. Jetpack in arrivo? Forse, ma anche no

attività. Chiamava per darsi un appuntamento e sembrava sempre che ci fossero altre cose da fare. Ci si ritrova alla conclusione del gioco senza aver avuto l'occasione di farla diventare una parte importante della propria vita.
È fantastico che un gioco possa far questo. Ed è incredibilmente gratificante perché è così che vogliamo che le persone rispondano. È la sensazione che volevamo dare. Una narrazione cinematografica ma che ti dia qualcosa che il cinema non può, come la scelta, e la sensazione che le proprie azioni abbiano influenzato le conseguenze. Non si tratta di trovare una chiave e aprire la porta, è più subdolo, ci sono altri input da considerare.

È quasi come la televisione dei grandi eventi, come quando si arriva a lavoro e si parla con i colleghi di quello che è successo la scorsa notte, tranne per il fatto che ovviamente le nostre esperienze potrebbero differire dalle altre. Ci interessa vedere che cosa succederà sotto questo punto di vista quando saranno lanciati i contenuti scaricabili.
Anche io. È una cosa completamente nuova, come *Chinatown Wars*. Non abbiamo mai creato niente di episodico, l'unica cosa remotamente simile, suppongo, sono i giochi PSP: nuove storie in mondi già esistenti, e su un portatile. L'idea di spedire il contenuto su Internet mi spaventa un po', perché sono abbastanza vecchio da pensare che dovrebbe essere tutto su disco. E lo stesso dicasi per *Chinatown Wars*, per il fatto di armeggiare con le opzioni, di creare su DS e di provare una piattaforma del tutto nuova per di più lavorando con Nintendo, con cui non siamo mai stati a stretto contatto prima. È un terreno inesplorato e sarà interessante, ma anche divertente. Non ci fossilizzeremo mai. Tutti sono convinti che Internet sarà il mezzo con cui alla fine saranno distribuiti i giochi, e questo è il nostro primo tentativo in questo campo. Penso che Xbox Live sia un ambiente grandioso per farlo, hanno una community davvero vibrante, popolare a livelli assurdi ed efficiente nel proporre i prodotti alle persone.

LA STRADA PER IL TOP

RANDY SMITH PARLA DI GIOCHI E ROCK COL SUO AMICO **GREG LOPICCOLO**

Nell'autunno del 1997 il telefono squillò sulla scrivania di **Greg LoPiccolo** in Looking Glass Studios, il paradiso del game design a Cambridge, e all'altro capo c'ero io, **Randy Smith** (sinistra). LoPiccolo (destra) era a capo del progetto che sarebbe poi stato battezzato *Thief*, e poco dopo mi offrì il mio primo posto di lavoro nell'industria. Il giorno in cui la versione gold di *Thief* fu approvata, LoPiccolo annunciò che avrebbe ricoperto il ruolo di director (attualmente vicepresidente) presso Harmonix Music Systems. Negli ultimi dieci anni, ha giocato un ruolo centrale nella crescita di Harmonix, passo dopo passo, attraverso una serie di importanti tappe che includono l'incredibile successo di *Guitar Hero* fino ad arrivare all'attesissima uscita di *Rock Band 2*. Godetevi questa chiacchierata tra me e uno dei miei più grandi modelli e mentori, riguardante la paziente e audace visione dietro Harmonix.

GIOCHI COMPLESSI PER PERSONE COMPLESSE

Come sei entrato in Harmonix?
Un paio di impiegati di Looking Glass avevano già compiuto il trasbordo. Ero un musicista prima di entrare nell'industria videoludica ed ero esaltato all'idea di tornare in quell'ambito. *Thief* fu estremamente appagante a livello creativo, ma davvero letale lavorativamente. Avevo una famiglia e dei bambini piccoli, e quel tipo di vita non era compatibile con i miei obiettivi personali.

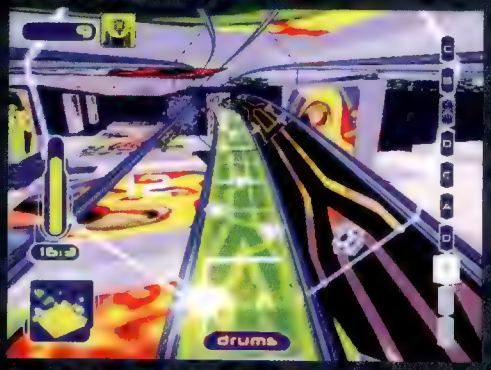
Com'era la tua precedente carriera come musicista?
Suonavo il basso in un gruppo chiamato Tribe. Non abbiamo mai sfondato nello scenario nazionale, ma eravamo molto conosciuti a Boston verso la fine degli anni '80 e inizio '90. Siamo stati in tour con i The Psychedelic Furs e abbiamo aperto concerti di gruppi come i Pixies e i Throwing Muses.

Cosa pensi della tua esperienza in Looking Glass?
In Looking Glass c'era sempre un incredibile fermento intellettuale. Sapevano perfettamente che questo è un settore i cui limiti si sarebbero potuti espandere, e loro volevano essere le persone a renderlo possibile. Cose ambiziose di ogni tipo venivano prese in considerazione in vari settori, e c'era molto poco metodo. Il risultato era davvero caotico, ma se ne rendevano conto sul momento.

È interessante notare come Looking Glass tendesse a produrre esperienze sofisticate in grado di attirare principalmente persone capaci superare le barriere all'entrata.
Di questo lo staff era consapevole. In grande misura, era insito nel DNA del posto: persone complesse creano esperienze complesse. Io credo che *Thief* fosse molto più accessibile rispetto ad altre cose che abbiamo fatto prima. Certamente ne ho ricavato che per avere successo bisogna realizzare titoli che la gente possa effettivamente giocare, e ho

LA LUNGA STRADA PER ROCK BAND

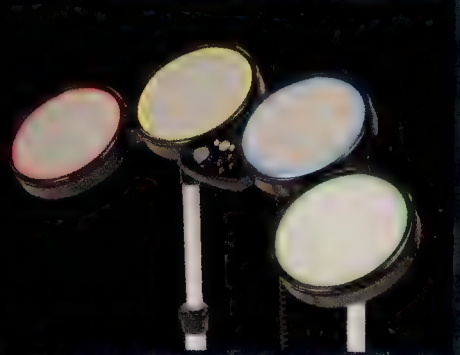
Come Harmonix ha fatto tesoro delle lezioni passate per dar vita alla sua ultima creatura



Frequency mostra le origini delle meccaniche che sono alla base dei giochi Harmonix

Karaoke Revolution dimostrava esperienza tecnica nel rilevamento dalla voce, e metteva i personaggi in primo piano

Regolare il bilanciamento generale e la modalità cooperativa su diversi strumenti è stato un passo cruciale



Infine, l'ormai noto set di periferiche riesce ottimamente a trasformare in realtà il sogno di essere una rockstar

imparato a rispettare l'importanza del metodo e del saper sacrificare delle cose.

Com'era Harmonix il giorno in cui ne hai varcato la soglia?
Abbiamo sempre avuto una direttiva ben precisa, delineata dai due fondatori, Alex ed Eran, e rimasta viva tuttora: usare la tecnologia per aprire la musica ai non musicisti. Noi crediamo che la musica sia una fonte di incredibile gioia per l'uomo, ma che sia spesso preclusa a molte persone che non possono dedicare una decade o più all'apprendimento di uno strumento convenzionale. Così abbiamo cercato di usare la tecnologia per ridurre l'enorme curva di apprendimento e offrire direttamente alle persone questa stupenda esperienza.

"ABBIAMO CERCATO DI USARE LA TECNOLOGIA PER OFFRIRE ALLE PERSONE QUESTA STUPENDA ESPERIENZA"

Quale fu il primo gioco a cui avete lavorato?
Ci occupammo di quello che poi sarebbe diventato *Frequency*. Avevo già una mezza idea, quando ero in Looking Glass, di questo cyberspazio con una spiccata componente musicale in cui era possibile avvicinarsi e interagire con i dati. Abbiamo guardato al gameplay di titoli come *Parappa* pensando: 'come possiamo trasformarlo in un'esperienza 3D immersiva, rendendo le meccaniche un po' più profonde?'

Com'è finita?
Credo che il gameplay non fosse affatto male, ma imparammo alcune dure lezioni su come presentare cose del genere a un pubblico di massa. Era parecchio confuso. Coloro che riuscivano a decifrare la misteriosa interfaccia si divertivano molto, ma era difficile da commercializzare.

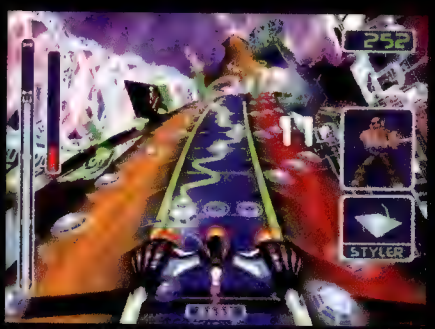
LA PERFEZIONE NON DEVE ESSERE TUA NEMICA

Allo stesso tempo, non è difficile scovare in *Frequency* il DNA iniziale dei più recenti giochi Harmonix, come *Guitar Hero* e *Rock Band*.
Assolutamente. Buona parte dell'interfaccia e delle idee di gameplay si ispira a quei primi titoli. Con *Amplitude* tentammo di risolvere tutti i problemi di *Frequency* e creare qualcosa di più accessibile. Avevamo una nave spaziale che sparava energia...

In modo che il giocatore potesse identificarsi in un avatar piuttosto che affidarsi alla totale astrazione?
Sì, ma ripensandoci fu una scelta incoerente. Stavamo curando i sintomi, mettendo solo dei cerotti. Sony ci incalzò moltissimo, dicendo: "Sentite, vogliamo finanziarvi un seguito perché pensiamo che l'idea sia buona, ma dovete inserire un personaggio", e pensammo: 'Ma questo compromette la nostra preziosa visione!'

Come poteva compromettere la vostra visione inserire un personaggio nel gioco?
Avevamo creato intenzionalmente un'interaccia astratta. Nel nostro approccio la forma seguiva la funzionalità e tutto era integrato armoniosamente. Anche nel design visivo di *Rock Band* c'è qualcosa di celatamente disordinato: diamo vita a delle scene splendide per poi piazzarci un enorme HUD sopra. In *Amplitude* facemmo un piccolo passo avanti con quegli avatar che danzavano e passavano dalla batteria alla chitarra, ma non erano realizzati abbastanza bene da poter suscitare emozioni, e poi erano rintanati in un angolino!

Inoltre erano grandi quanto un francobollo.
Sì, e come i giocatori di rhythm game ben sanno, gli occhi sono puntati soltanto sulla barra principale e sull'area poco sopra. Ci opponevamo all'idea di avere dei personaggi poiché non riuscivamo a pensare a un modo elegante per integrarli nell'intero concept.



Pur corteggiando le masse con un campo di gioco piatto e una grafica più strutturata, *Amplitude* strizzava comunque l'occhio a brani indie orecchiabili. Idem *Guitar Hero*

Quindi l'idea dietro *Frequency* e *Amplitude* è che l'interfaccia di gioco (l'HUD, le note e il loro flusso) fosse il mondo stesso?
Sì, esattamente. Ogni cosa nel mondo doveva essere al contempo visivamente piacevole e direttamente rilevante per il gioco. Ma le persone non riuscivano a mettersi nei nostri panni. Non avevamo realizzato che non si deve permettere alla perfezione di essere nemica di ciò che è buono. Risolvemmo questo problema uscendo dal percorso che stavamo perseguendo, durante lo sviluppo dei giochi della serie *Karaoke* [per Konami].

IL FULCRO È CRUCIALE. NIENT'ALTRO

Come vi siete ritrovati a sviluppare *Karaoke Revolution*?
Fu Konami of America a contattarci. Avevano un team interno che se ne stava occupando, ma poi andò tutto a rotoli. Cominciammo a lavorare su *Karaoke Revolution* in gennaio, sperando di terminarlo tra agosto e settembre. Fu un ciclo di sviluppo veramente serrato, ma dopo il secondo fallimento commerciale avuto con *Amplitude* eravamo contenti di poterci muovere in una direzione diversa.

Credi che tempi di sviluppo tanto brevi vi abbiano forzato a prendere decisioni migliori più rapidamente?
Certamente. Abbiamo imparato delle lezioni importantissime dai vari periodi di sviluppo di *Karaoke* e *Guitar Hero* [nel sentire le parole '*Guitar Hero*', un'adolescente si volta sulla sua sedia e comincia a fissare Greg in silenzio. Lui è di spalle e non la nota]. Era fondamentale uscire in tempo, visto che si parlava di giochi previsti per Natale. Dunque facevamo del nostro peggio nello scegliere le caratteristiche. Escludevamo le cose immediatamente e senza pietà. È invitante aggiungere nuovi elementi, ma ci vuole tantissimo per maturare la consapevolezza che qualunque cosa si riesca a pensare sarà potenzialmente tre o quattro volte più difficile da realizzare di quanto ci si aspetti. I giochi della serie *Karaoke* ci hanno inculcato un modo di pensare del tipo: è essenziale per la nostra missione? No? Allora via. Condividevamo tutti l'idea che l'unica cosa davvero cruciale fosse il fulcro e nient'altro. Ha funzionato sia per *Karaoke* che per i suoi seguiti: aggiungevamo solo un paio di caratteristiche alla volta. Per *Guitar Hero* fu la stessa cosa: cominciammo a svilupparlo a gennaio con l'intenzione di venderlo per Natale. Se doveste giocare adesso a quel gioco, vi sembrerà spoglio. È un titolo minimalista.

Com'è avvenuto il passaggio da *Karaoke Revolution* a *Guitar Hero*?
Red Octane ci contattò dicendo: "Abbiamo la possibilità di produrre periferiche in Cina e siamo un publisher. Sareste interessati a sviluppare un gioco con chitarra se noi creiamo una periferica adatta?". Accettammo, imponendo però che dovesse essere una chitarra rock. All'inizio sorse questo dibattito sul fatto che l'idea fosse forte, ma lo sarebbe stata ancora di più dimenandosi con una chitarra elettrica, improvvisandosi straordinari chitarristi rock [mentre lo dice finge di suonare una chitarra].

RESTARE IN GIOCO

***Guitar Hero* mise assieme i diversi elementi ai quali stavate lavorando?**
Vi furono amalgamati tanti piccoli perfezionamenti. Avevamo il gameplay alla base di *Frequency* e *Amplitude* e l'editor del personaggio e la presentazione di *Karaoke Revolution*, oltre all'esperienza con le periferiche. Il segreto per far presa sul giocatore stava nel risolvere un unico problema: fargli capire che tipo di musicista fosse. *Karaoke Revolution* è andato alla grande perché le persone sapevano già cosa fosse un karaoke e la componente ludica era piuttosto modesta. Giudicavamo solo il vostro modo di cantare. Il microfono risultava intuitivo, e faceva capire alle persone che ruolo rivestivano: erano dei cantanti. Sembra banale, ma per noi fu una grande intuizione. La periferica a

Guitar Hero venne sviluppato inizialmente da Harmonix, ma ora è una serie Activision. *World Tour*, l'ultimo seguito, è pronto al lancio

forma di chitarra risolse lo stesso problema: con essa sarebbero stati dei chitarristi.

Come si è arrivati all'esperienza finale chiamata *Guitar Hero*?
Realizzammo un prototipo e facemmo un paio di cover di brani celebri per vedere come ci sembrava. Dopo averlo provato pensammo subito che fosse grandioso e cominciammo immediatamente a lavorarci. C'erano tante cose da inserire se volevamo che somigliasse al suonare una vera chitarra, tra il sustain, il vibrato e gli accordi. Una volta aggiunte quelle cinque o sei cose, il gioco sembrava davvero solido.

Grazie a *Guitar Hero*, Harmonix è passata dall'essere uno sconosciuto sviluppatore di interessanti intrattenimenti musicali a creatore di un fenomeno culturale. Come ci si sente?
È davvero piacevole! Fu una grande soddisfazione per noi poiché avevamo tutti questa mentalità di restare in gioco finché non toccasse a noi dare la battuta d'inizio. Il nostro obiettivo era sopravvivere abbastanza da...

... da stravolgere la cultura popolare?
Be', in una certa misura. Credo che nessuno si aspettasse tanto, compresi noi. Pensavamo che *Frequency* sarebbe stato un successo. Lo amavamo, ed eravamo convinti che fosse destinato a vendere milioni di copie, eppure non lo fece. All'uscita di *Guitar Hero* pensavamo: 'Amiamo questo gioco. È incredibile. Amiamo la sensazione che dà, ed è davvero divertente'. Puntavamo molto sul titolo, ma di certo non volevamo azzardare previsioni.

LA DECISIONE DI ANDARE AVANTI

L'aver sviluppato un paio di *Guitar Hero* ha messo Harmonix nella posizione di decidere da sola cosa fare in seguito?
Sì. Abbiamo raggiunto una stabilità economica sufficiente a finanziare i nostri progetti senza dover cercare ogni volta di realizzare una pietra miliare. Così abbiamo cominciato la fase di ricerca e sviluppo per *Rock Band*. Desideravamo davvero muoverci in quella direzione, e sapevamo sarebbe stato difficile. In particolare, la batteria rappresentava una nuova periferica con un nuovo gameplay. Tuttavia, sapevamo che le meccaniche di gruppo sarebbero state mostruose.

Quanto tempo è durata la produzione di *Rock Band*, dall'inizio alla fine?
Dipende da quando si comincia a misurarla, ma nel totale si avvicina a circa 20 mesi.

Ricordo di essere stato alla vostra presentazione alla GDC di due anni fa, e che un ragazzo del pubblico parlò di un gioco in cui qualcuno avrebbe suonato la chitarra, qualcun altro il basso, qualcun altro la batteria e qualcuno avrebbe cantato, per poi chiedere: "Avete mai pensato a una cosa simile?" La tua concisa risposta fu: "Sì. Prossima domanda". Quanto era vicino l'arrivo di *Rock Band*?

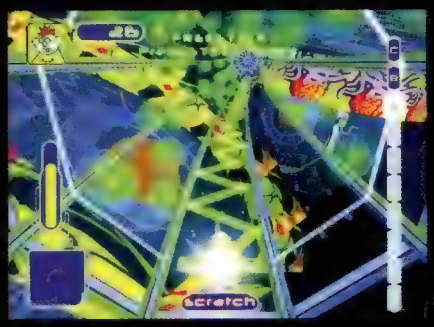
"ERAVAMO CONVINTI CHE FREQUENCY FOSSE DESTINATO A VENDERE MILIONI DI COPIE, EPPURE NON LO FECE"

Non me ne ricordo assolutamente. Per me è una di quelle idee di design che sono implicite fin dall'inizio. Soprattutto se stai già creando giochi di canto e chitarra... penso che la vera sfida risiedesse nella decisione di andare avanti.

Nel senso che avevate già pensato a un buon piano di vendita?
Certo. Pensate: facciamo un gioco da vendere in una grande scatola di cianfrusaglie al prezzo di 170 dollari... [ride]

Ma per qualche ragione tutti lo stanno comprando e giocando. Ehi! Non sembra poi così difficile coinvolgere le persone: bisogna solo avere quattro amici che vogliano giocare un gioco musicale,

Nella creazione di *Rock Band*, Harmonix ha portato a nuovi livelli la tecnologia e i processi di design evolutisi nell'arco di sette anni di attività nel campo



Gli snellimenti di una formula non sono mai universalmente benaccolti. La mancanza dei tunnel di *Frequency* in *Amplitude* è stata una spiacevole sorpresa per i fan più hardcore, dato che la possibilità di spostarsi istantaneamente tra i tracciati veniva considerata fondamentale per il suo fattore ipnotico

disposti ad alternarsi ai diversi strumenti, e che siano abbastanza esperti da poter eseguire nuovi brani alla prima lettura, tutto qui!
Esatto, dov'è il problema? Bisogna solo ordinare quattro o cinque componenti diversi e farli assemblare in Cina, piazzarli in una scatola e mettere tutto sugli scaffali. Cosa mai può andar storto?

IL GAMEPLAY ATTUALE NON È UN PUNTO DI ARRIVO

Quindi, cosa ne pensi di *Rock Band*?
Lo trovo grandioso. Per me, una delle cose più divertenti dello scorso E3 è stata guardare le persone mentre giocavano. Vedevano il logo, entravano dentro, prendevano il controller e in 15 secondi stavano giocando. Sembra che tutti abbiano giocato questo gioco, al punto da farlo entrare nel linguaggio comune. Questo mi rende felice, perché penso si tratti di un gioco molto complesso.

A cosa attribuisci tale successo? Se venisse mostrato *Frequency* allo stesso gruppo di persone, queste rimarrebbero sconcertate. Si tratta di un investimento a lungo termine di quei vari concept, o è tutto merito del lavoro che c'è stato per renderli più accessibili e attraenti?
Credo vi sia stata una crescita graduale. È chiaro che *Guitar Hero* sia stato un punto di svolta. Era abbastanza accessibile e, una volta presa confidenza, usare il microfono e la batteria non è molto differente, anche se non si ha mai giocato a *Karaoke Revolution*. Un altro aspetto chiave risiede nel passaparola: molte persone hanno invitato i loro amici a giocare. Ho passato le vacanze allo stesso modo di molte altre persone, per cui sfoderi il gioco il giorno di Natale e i tuoi cuginetti dicono: "Fammi provare. È una forza!". È un momento di unione che molti vorrebbero rivivere spesso.

In questo senso, credi che Harmonix abbia realizzato la sua visione?
No, credo sia un punto di passaggio. Penso che siamo riusciti a compiere grandi progressi. Le persone si sentono come veri musicisti, e da ciò traggono molto divertimento e soddisfazione emotiva. È già tantissimo. Ciò che ancora non fanno, ma che a noi piacerebbe molto, è prendere delle decisioni proprie con conseguenze a livello musicale e di gameplay.

Quindi intendete spingervi verso la musica interattiva?
Esattamente: immaginiamo un vocabolario musicale in cui non state solo accompagnando il brano di qualcun altro, ma siate voi a realizzarlo. Tutti gli esperti di Harmonix sono ammaliati da quest'obiettivo, ma al contempo siamo realisti sulla sua difficoltà. Per certi versi ci siamo già avvicinati un po', ma il percorso è ancora lungo. Le attuali meccaniche di 'imitazione' delle note non sono un punto d'arrivo dei giochi musicali. Ci piacerebbe aggiungere altre cose, e speriamo che altre persone realizzino cose nuove. È eccitante vedere come i giochi musicali stiano emergendo. Spero che nuove idee interessanti possano sorgere dalle menti di altre persone, cose a cui noi non abbiamo mai pensato.

Sei ancora un musicista?
Provo ancora a suonare. Il più delle volte con i miei figli.

Suoni davvero con i tuoi figli, o lo fai con *Rock Band*?
Suono sul serio. Mio figlio e tutti i suoi amici hanno degli strumenti. Suonammo al picnic della scuola, e fu incredibile. Fu un evento interamente punk. Ramones, Sex Pistols, Pixies.

Cosa suoni nel gruppo?
Sono nelle retrovie e suono il basso.

Chi è alla batteria?
Mio figlio Sam.

Qual è il suo livello?
Tra il medio e l'alto. Se si applicasse di più, potrebbe martellare davvero duro.

IL FUTURO DEI GIOCHI MUSICALI

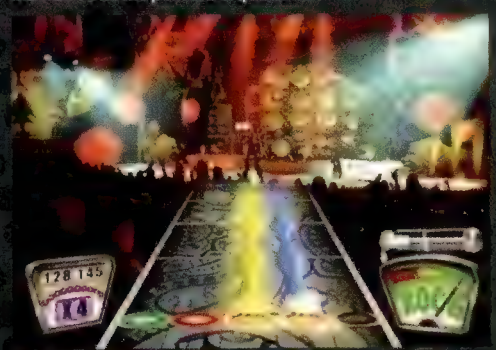
Harmonix vuole permettervi di scrivere la vostra musica. LoPiccolo ha commentato alcuni dei suoi esperimenti precedenti

EDITOR DI BRANI IN FREQUENCY E AMPLITUDE

"Ci spingemmo oltre i limiti delle possibilità offerte dalla PS2, e ne vado davvero fiero"

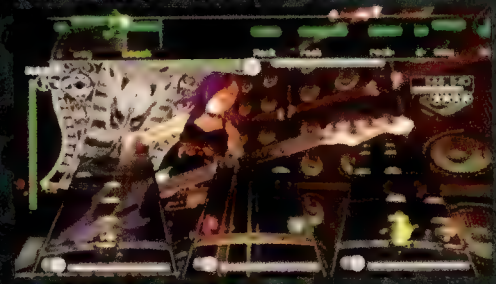
SEZIONI FREESTYLE IN FREQUENCY E AMPLITUDE

"Uno dei nostri primi tentativi. Ci ho creduto tantissimo, ma non so se sia piaciuto a qualcuno"



ASSOLO IMPROVVISATI IN GUITAR HERO

"Talvolta è davvero grandioso, ma spesso suona male. Non avevamo tempo per migliorarlo, così lo abbiamo rimosso"



LA BATTERIA IN ROCK BAND

"La libertà è divertente, ma si rischia di perdere il contatto col gioco. Ci piacerebbe che le scelte avessero più conseguenze"

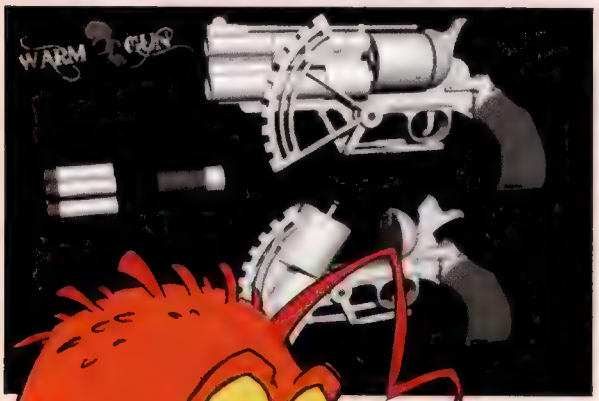
STATO ALTERATO

In poco più di un decennio la scena dei mod si è evoluta da una manciata di hobbyisti a un importante vivaio di talenti e idee. Quali saranno gli sviluppi futuri?

Può trasformare *Unreal Tournament* in un arioso adventure in cel-shading, le tempeste tropicali di *Far Cry* in un film artistico ispirato a Fritz Lang, una pistola in una spada, un deathmatch in un platform e, infine, un hobby praticato nella propria cameretta nella carriera di una vita intera. Ma diciassette anni dopo The Bard's Tale Construction Set e a quasi due lustri da *Quake III Arena*, c'è un'immagine che la community dei modder ancora non riesce a cambiare: la propria.

Per alcuni, l'arte di 'intagliare' un gioco (o un sistema) in un altro è nientemeno che il crogiuolo dei titoli tripla A di domani in quanto consente di costruire il talento, l'immaginazione e i prototipi di cui i grandi publisher hanno bisogno. Per altri, va ad aggiungersi alle fila delle esercitazioni ricreative assieme ad altri tic del videogioco PC. Nonostante l'ascesa commerciale dei team deputati e l'interesse dei due milioni di visitatori mensili di Mod DB, il portale online più imponente del settore, i vecchi stereotipi sono duri a morire:

Warm Gun riporta alla mente le locazioni variegate e contestualmente rilevanti di *Enemy Territory: Quake Wars*. Mod di alto bordo come questo devono alla qualità del loro design artistico e delle mappe sia la vita che la morte: il loro alto profilo aumenta infatti le possibilità che i membri del team vengano 'rubati' dall'industria. Almeno per il momento, però, il blog degli sviluppatori di Warm Gun parla più di nuovi acquisti che di abbandoni



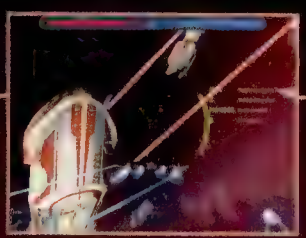
pistole prive di texture e allegati delle riviste, 'conversioni totali' che si limitano a invertire il tessuto del turbante sulle teste dei terroristi, 'distopie' cyberpunk che, in virtù di un qualche errore di ripetizione dati, mandano in crash il computer.

"Come per qualunque contenuto generato da utenti, questo è dovuto al rapporto segnale-rumore di fondo", spiega il producer di *Unreal Tournament* **Jeff Morris**. "Noi, ad esempio, impieghiamo moltissimo tempo a definire il primo quarto d'ora di un gioco, ovvero quella prima partita che determinerà se ve ne saranno una seconda e poi una terza. Chi vuol avvicinarsi ai mod ha la stessa soglia. Se i primi cinque mod che scaricano manderanno in crash la macchina, avranno un aspetto stupido o non saranno divertenti, penseranno: 'Sono ragazzini che si divertono a buttare il tempo'. Capisco il punto di vista, ma ritengo che chi pensa così sia rimasto semplicemente scottato: non sa come leggere la topografia della community, ad esempio ignora che esiste un sito che vota ogni mappa. Avrà navigato in un forum e cliccato sui primi cinque link che ha visto".

Nel momento attuale sono più di 4000 i mod ospitati su Mod DB, metà dei quali considerati 'completi' e metà in corso d'opera, che spaziano dal semplice 'commutatore'

IL TOP DEI MOD

Questa lista di consigli gentilmente compilata dai membri di Mod DB, a detta di Reismanis, intende mostrare la varietà della scena mod attuale, non necessariamente la sua qualità. Alcuni sfuggono alle classificazioni tradizionali, essendo gli odierni tool per il modding flessibili quasi quanto il codice su cui si basano. Nei circoli di appassionati, inoltre, l'apprezzamento ricevuto è spesso direttamente proporzionale alla bizzarria dell'accoppiata di soggetto e realizzazione. Per avere una panoramica più completa è sempre possibile consultare la top 100 dei mod del 2007 su snipurl.com/2vkza.



ETERNAL SILENCE (HALF-LIFE 2)

Questo mod realizzato nel 2006 da Crankshaft Games, che fonde FPS e combattimenti spaziali con un effetto assai migliore di *Mace Griffin*, può pregiarsi di avere proiettili 'grandi come autobus' e 'campi di battaglia che si estendono fino a 32.768 chilometri'. Distruggere le navi ammiraglie dentro e fuori è l'obiettivo del multiplayer; l'universo del gioco viene espanso da un racconto aggiornato regolarmente.

www.moddb.com/mods/eternal-silence

PARANOIA (HALF-LIFE)

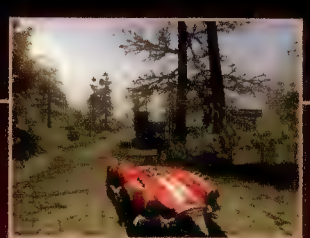
Questo lavoro russo possiede una colonna sonora della band nu-metal Slot. Non molti mod possono vantare un aspetto visivo 'impossibile', ma qui i presupposti ci sono: la tecnologia di *Half-Life* proviene dal primo *Quake*, ma qui proietta ombre portate su superfici in bump mapping. Alla perplessità sollevata dalle sue tematiche brutalmente antiterroristiche l'autore ribatte, preoccupandoci: "È la realtà".

www.moddb.com/mods/paranoia

AGE OF CHIVALRY (HALF-LIFE 2)

Non si osi dire che i modder si sentano vincolati dalla natura dei giochi su cui lavorano. Multiplayer a sfondo medievale che promette ai giocatori assedi, razzie e una 'guerra aperta', Age of Chivalry ha già visto partite da più di 100 componenti. I numeri, che includono trecento milioni di minuti giocati al mese, eclissano secondo il Team Chivalry quelli di giochi commerciali come *The Ship* e *Dark Messiah*.

www.moddb.com/mods/age-of-chivalry



WHEELS OF WAR (ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS)

'Vi piace *Carmageddon*? Amerete Wheels of War!', si legge nella presentazione. Inclusi nell'offerta power up, zombie, grandi acrobazie e upgrade dell'equipaggiamento, tutti calati nei paesaggi di *Quake Wars*, che aprono a partite libere e di grande portata. I giocatori possono visitare il Carnage Council Ministry for Statistics (wheelsofwar.colsoft.biz/stats) per consultare i propri dati.

www.moddb.com/mods/wheels-of-war

delle formazioni geometriche e un nome allettante. Ed è qui che noi possiamo essere d'aiuto".

Suddiviso in quattro fasi, Make Something Unreal offre un montepremi complessivo di un milione di dollari, tra vincitori e secondi arrivati. Esistono riconoscimenti per l'art design, per i machinima, il level design, il design dei veicoli e l'uso della fisica, mentre i premi più consistenti vanno ovviamente ai giochi completi. Altre categorie sono riservate ai candidati nel campo accademico, grazie al forte desiderio di Epic che l'Unreal Engine 3 si diffonda in college e università.

Sin dal suo lancio nel 1998, *Unreal* ha guadagnato una posizione sempre più centrale nella scena del modding, la quale a sua volta è diventata sempre più cruciale per *Unreal* stesso. Un rapporto di mutuo beneficio non scevro da problemi, dice Morris. "Teoricamente ci si imbarcherebbe nello sviluppo del gioco solo dopo aver approntato la tecnologia, ma non è stato questo il caso degli Unreal Engine 2 e 3. Entrare in produzione con artisti, creatori di contenuti e programmatori a piede libero prima ancora che la tecnologia sia armonizzata comporta grossi rischi. Il vantaggio è poter comunicare agevolmente con il team tecnologico. Anziché avere semplicemente una lista di specifiche che potrebbero soddisfare le nostre esigenze come non farlo per nulla, possiamo fare delle richieste e avere un prodotto su misura. E non è semplicemente qualcosa che piace a noi. Abbiamo delle mailing list in cui tutti i licenziatari del nostro engine possono fare delle domande al nostro team dell'engine e ai creatori dei contenuti di giochi come *Gears* o *Unreal Tournament*.

"La sfida che i team di modder devono affrontare oggi, specie quelli che hanno familiarità con la tecnologia dell'epoca dell'UE2, è quella di reimplementare tutto. Moltissimi credevano che quel che già c'era nell'Unreal

"Di questi tempi centinaia di giochi hanno kit di sviluppo e centinaia di siti offrono copertura, per non parlare del miliardo di blog. Questo, per me, si chiama sovraccarico di informazioni"

(un insieme di script che rettificano alcune caratteristiche già esistenti) a intere mappe per giungere alle conversioni totali. Per il fondatore **Scott Reismanis**, che creò il sito con il nome di Mod Realm nel 1998, Morris ha toccato un nervo scoperto. La scena dei mod, ossessionata com'è dal linguaggio macchina, ha ironicamente trovato particolarmente arduo il passaggio alla sua 'versione 2.0'. "Di questi tempi centinaia di giochi hanno kit di sviluppo e centinaia di siti offrono copertura, per non parlare del miliardo di blog", dice. "Questo, per me, si chiama sovraccarico di informazioni. Tutto richiede l'attenzione di tutti, e così è difficile far interessare qualcuno oltre il paio di minuti che servono per guardare un video in streaming, il che ci rende più importanti che mai".

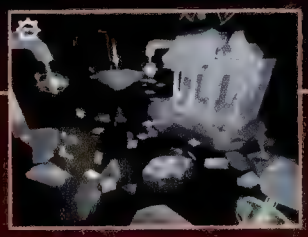
Parte del problema, ritiene Morris assieme ai suoi colleghi in Epic Games, risiede nell'assenza non solo di un filtro per i peggiori mod, ma di piattaforme per i migliori. A tal scopo *Unreal Tournament*, come un'arena virtuale, ha generato veri e propri campioni grazie al contest Make Something Unreal, giunto alla sua terza edizione. Morris ammette: "Metà dei mod probabilmente non è degna di essere giocata, ed è davvero difficile capire quali di essi non siano ciò che noi chiamiamo 'DM-Cube', cioè una semplice mappa a forma di parallelepipedo con un'illuminazione,

Beyond the Red Line, mod stand-alone su Battlestar Galactica costruito sulla tecnologia Freespace 2 e premiato come Indie Game of the Year da ModDB nel 2007, è marcatamente migliore dei tie-in ufficiali

DIPRIP
(HALF-LIFE 2)
Exor Studios si dà a gomme e lamiera per creare delle iconiche gare d'automobili post-apocalittiche. Le modalità previste includono deathmatch, deathmatch in squadra e capture the flag; il team è stato lesto a dileguare le iniziali paure che il modello di guida non fosse all'altezza. Un sistema che premia in denaro i danni causati dovrebbe inoltre valorizzare le doppie armi montate su ogni veicolo.
www.moddb.com/mods/diprip

FIRST STRIKE
(BATTLEFIELD 2142)
Evidentemente non esisteranno mai abbastanza giochi sulle più famose battaglie di Star Wars, nemmeno dopo due *Battlefront* da Pandemic, tre *Rogue Squadron*, *X-Wing*, *TIE Fighter* e *X-Wing Vs TIE Fighter*. La ricerca della Hoth perfetta continua qui con successo addirittura maggiore rispetto a uno qualunque degli esempi summenzionati. Altre locazioni includono la superficie della Morte Nera e Tatooine.
www.moddb.com/mods/first-strike

THE DELTA SECTOR
(FAR CRY)
Diffusamente accusato (ironicamente) di essere un CryEngine 2 sotto mentite spoglie, lo sparatutto di PlatinumGold spinge un titolo che ha ormai quattro anni d'età oltre i suoi supposti limiti. Non narrativamente rivoluzionario (il proprio ruolo è quello di un soldato delle forze speciali inviato nell'Europa dell'est), raggiunge tuttavia nuove vette nel comparto della rappresentazione di oggetti fluttuanti e ondeggianti.
www.moddb.com/mods/the-delta-sector



MIND
(DOOM 3)
L'appunto più pignolo che si potrebbe fare all'opera di Neurological è che già *Prey* aveva pensato a mettere dei portali di teletrasporto in *Doom 3*; per il resto, solo un cuore di pietra riuscirebbe a sminuirne la grandezza. Cel-shading cesellato, deliziosi astrattismi geometrici e un tris d'armi che comprende pugni, razzi e telecinesi conferiscono un'aria distintiva al mod. Peccato manchi una data di uscita.
www.moddb.com/mods/mind

PORTAL: THE FLASH VERSION MAP PACK (PORTAL)
Ultimo passo del più classico dei cicli: un mod trasformato in gioco, compresso a sua volta in un porting bidimensionale in Flash poi ritornato al gioco via mod. La versione 2D dei 'fanboy Valve' Hen Mazolski e Ido Tal abbisognava ovviamente di nuovi puzzle, e il mod li reinterpreta tutti con la grafica dell'originale 3D, aggiungendone altri nel processo.
www.moddb.com/games/portal/downloads/portal-the-flash-version-mappack

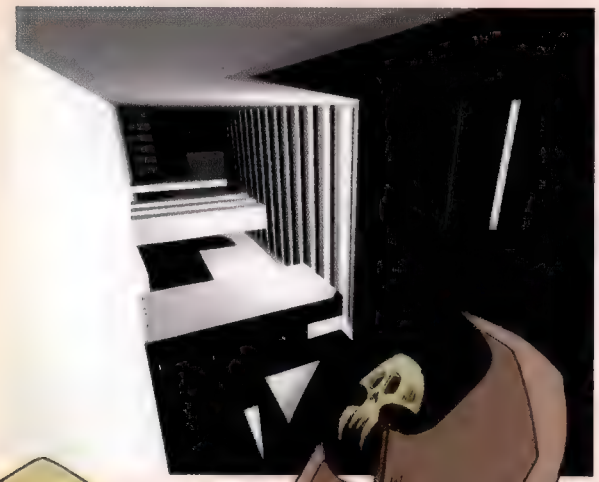
Engine 2 sarebbe stato copiato e incollato così com'era nel 3, ma ciò non potrebbe essere più lontano dalla realtà. Comunque, la prima delle quattro fasi [di Make Something Unreal] si chiude oggi, e sono sicuro che passerò il resto della giornata a leggere email sul tenore di: 'Oh, mio dio, non riesco a caricare niente!'. È questa la cosa pazzesca della community dei mod: quanto siano simili agli sviluppatori professionali. Rimandano tutto all'ultimo minuto disponibile".

Riferendosi alla community al plurale anziché al singolare, Morris fa un'osservazione acuta, seppur forse involontaria. Per quanto tecnologia e ambizione spingano la scena dei mod a rassomigliare maggiormente all'industria videoludica, assegnando ai membri di ciascun team ruoli riconoscibili come concept artist e PR, resta il fatto che non si tratta dell'industria videoludica. Si tratta di persone, alcune unite da una visione comune (realizzare un gioco di Battlestar Galactica realmente valido, ad esempio, o resuscitare il franchise di *MechWarrior* tramite *Crysis*), ma più spesso legate dal desiderio assai personale di un lavoro 'opportuno'. E per chi è dotato dell'intelligenza e del talento necessari a farsi notare, le opportunità non sono mai state più grandi.

"Siamo così impegnati con le lettere di presentazione perché, se vivete negli Stati Uniti e siete funzionalmente versati nelle nozioni dell'editor dell'Unreal Engine 3, avete già un posto nell'industria", dichiara Morris. "Abbiamo dovuto racimolare un sacco di gente dalla Germania e zone limitrofe perché sono gli unici dotati di talento che non siano ancora stati fagocitati. Un tempo, un modder in grado di realizzare opere notevoli aveva delle buone possibilità. Ora la richiesta è così alta, e la creazione dei livelli impiega così tanto tempo, che basta conoscere le basi per ottenere un lavoro".

Un'affermazione esagerata? "Niente affatto: gli studio affamati pullulano a ogni angolo. E se stanno realizzando giochi di tipo tripla A, la loro divisione di level design potrebbe includere 40-50 persone. L'organico di giochi con budget da cento milioni di dollari è stratosferico, impensabile. Sono entrato nell'industria dal controllo qualità di Origin Systems, una bella esperienza ma non esattamente la mia passione. Oggigiorno, i giochi dotati di kit di modding sono abbastanza da permettere di bruciare le tappe tradizionali".

Tutto sta, Morris crede, non nel bussare a una porta, ma nel sapere davanti a quale presentarsi. "Un sacco di modder non sanno davvero ciò che vogliono. Vogliono realizzare il loro gioco, ma non sanno nemmeno cosa faccia un level designer come contrapposto a, diciamo, un concept artist. Collaborando tramite forum ed email cominciano a farsi un'idea del giro d'affari dietro le quinte, della prospettiva del processo di sviluppo e di produzione. A quel punto sono più qualificati per dire: 'Voglio essere un level designer del gameplay, vale a dire che posso creare delle ambientazioni brutte a vedersi ma divertenti da giocare'. Oppure: 'voglio essere un level designer visivo, che prende quell'involucro vuoto e lo riempie di texture e illuminazione per renderlo più simile a un film di Hollywood'. Restereste a bocca aperta leggendo alcune delle richieste di lavoro che riceviamo: 'Sono un game designer, non so cosa significhi, ma so che voglio una paga di 150.000 dollari'".



Il designer di Jeux d'Ombres (giochi d'ombre), mod di *Far Cry* sui toni di Samuel Beckett, Fritz Lang e Frank Miller, si è sentito 'incompreso' dai suoi insegnanti della scuola d'arte e ha desistito

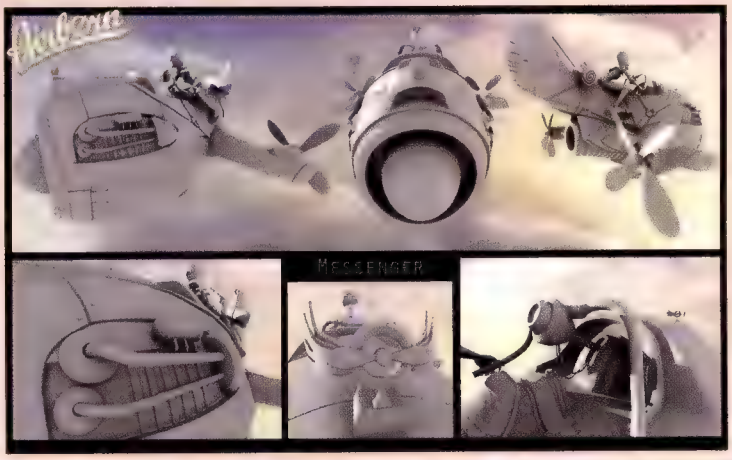
"Se vivete negli Stati Uniti e siete funzionalmente versati nelle nozioni dell'editor dell'Unreal Engine 3, avete già un posto nell'industria"

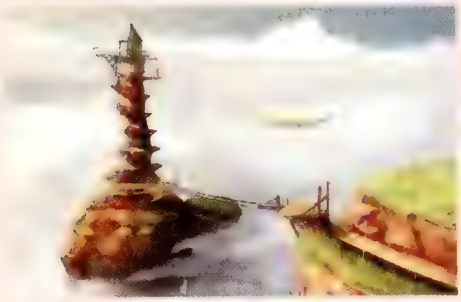
Se si considera che due delle persone intervistate per quest'articolo sono state ingaggiate da studio di grandi dimensioni nel giro di una settimana, il reale problema della credibilità dei mod comincerà a delinearsi. Ciò che la scena desidera non è soltanto diverso dalla volontà di chi la compone, ma addirittura opposto. I mod esigono la fama, i modder un lavoro; quel che giunge dal basso in termini di nuovi talenti ed energie fresche viene costantemente compensato dalla scrematura dello strato più alto operata dall'industria, creando un ambiente che vive più di reputazione che di riconoscimenti. Un cinico potrebbe asserire che si tratti di un diabolico piano dell'industria per creare una sorta di palestra di nuove leve di cui servirsi senza mai sentirsene minacciata. La verità, ovviamente, è più articolata.

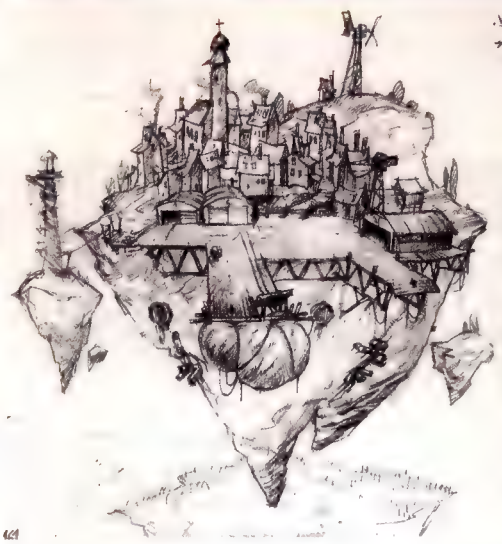
Alan Wilson è il vicepresidente di Tripwire Interactive, che nel 2005 vinse il contest Make Something Unreal con il suo mod per *UT2003* Red Orchestra. Il gran premio, una licenza gratuita per l'Unreal Engine, diede al team un appiglio commerciale, generando con l'uscita di *Red Orchestra: Ostfront 41-45* una delle più famose leggende della scena del modding. Ironicamente, quello stesso shooter creò una sua community di modder, attenuando le paure che lo sviluppo prezzolato potesse un giorno o l'altro prosciugare la scena amatoriale. "Qualcuno ce l'ha domandato anche l'anno scorso", ricorda, "ricevendo in risposta un rude 'idiozie'. Non vedo una diminuzione nei numeri del modding, semmai li osservo aumentare di continuo. Sì, c'è sempre il rischio che l'industria ne scremi le idee e i talenti migliori, ma la fama e la fortuna acquisite dai più grandi fa meraviglie.

"È vero però che, negli ultimi tre o quattro anni, si tende a vedere il modding come una semplice scorciatoia per l'industria. È noto che sempre più gente vicina all'industria cerca di convincere i team di modder a costruirle un

Action adventure in terza persona "ambientato in un mondo di isole volanti, grandi aeronavi e battaglie aeree", il mod di *UTIII* Airborn è ancora nella sua infanzia. Come per molti altri mod, il suo fascino irresistibile è controbilanciato da una percettibile mancanza di concretezza, che gli ha fruttato un miserrimo voto di 1,865 su ModDB. Al progetto servirebbe, sembra, qualcuno versato nello script di *Unreal* che lo riporti a terra (www.moddb.com/mods/airborn)







prototipo gratuitamente. C'è stato qualcuno che l'ha chiesto a noi e la nostra risposta è sempre: 'No, siamo un'impresa. Ci piacerebbe continuare a realizzare roba gratuitamente, ma così non si manderebbe avanti l'ufficio".

Pochi team, dice, affrontano il "calvario legale" della strada per il professionismo, e ancor meno vi riescono mantenendo intatto il gruppo originario. Quando ancora era un gruppo di modder, nel 2003 e nel 2004, compagnie come Gearbox e MOVES Institute, sviluppatore di *America's Army*, si avventarono sullo staff di Tripwire alleggerendolo di "dieci o dodici membri". E man mano che la siccità creativa si aggrava ai piani alti della gerarchia, gli studio commerciali si immergeranno sempre più a fondo e più in anticipo nella comunità. "È la nostra più grande sfida", conferma **Joe Cleary**, capo progetto di uno dei più gustosi tra i nuovi mod di *UTIII*, Warm Gun. "Il fatto che ormai i mod richiedano, per essere realizzati, lo stesso tempo dei giochi da rivendita rende difficile trattenere la gente. Gran parte dei membri tenta di tuffarsi nell'industria, e quindi li si perde per dei lavori retribuiti. Già quattro dei nostri si sono trasferiti in dei grandi studio".

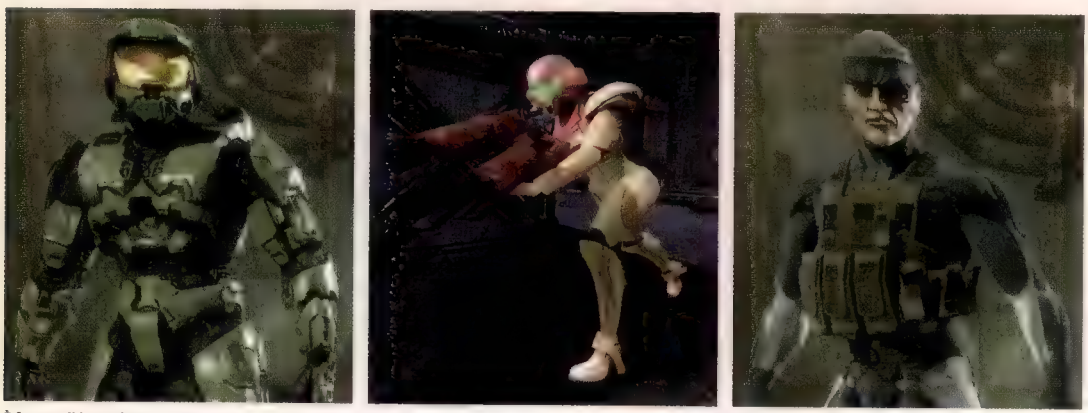
Il ciclo rigenerativo dell'avvicendamento dei modder li rende poco inclini a disprezzare l'interesse verso l'area commerciale, non importa quanto ciò infici o addirittura minacci progetti ambiziosi come il summenzionato Warm Gun o Airborn [vedi pagina 071]. I giochi e i loro mod occupano in fondo lo stesso ecosistema, se non gli stessi scaffali. Il destino di organizzazioni come Trauma Studios, il team del mod Desert Combat per *Battlefield 1942*, ha sollevato tuttavia dilemmi etici tutt'altro che inusuali nell'industria nel suo complesso.

Notoriamente assunta da DICE nel 2004, la newyorkese Trauma fu infatti poco cerimoniosamente recisa da DICE all'acquisizione da parte di EA. Le accuse rivolte alla multinazionale di aver razziato le IP di Trauma nel più totale disinteresse del suo team di nove persone si dileguarono solo quando emerse, all'apice della controversia, che era stata DICE stessa a richiedere la separazione. Trauma formò in seguito Kaos Studios per produrre *Frontlines: Fuel of War*.

"È un semplice specchio delle proporzioni dell'industria", sostiene Wilson. "Durante i nostri rapporti d'affari degli ultimi anni abbiamo riscontrato la maggior professionalità in Valve ed Epic. Valve ha reso chiaro già da tempo, facendo causa al suo publisher, che non si sarebbe fatta mettere i piedi in testa. Ha scovato un gruppetto di ragazzi e realizzato *Portal*, che altrimenti non sarebbe mai stato possibile. E all'estremo opposto, sì, c'è qualcuno che ha individuato qualcosa che sapeva di poter ottenere a poco prezzo, lasciando delle persone a mollo nel processo. Nella mia carriera venticinquennale ho rilevato una massiccia mancanza di professionalità. Molte sciocchezze sono accidentali, ma molte altre provengono dalla malafede.

"Non ci stanchiamo mai di sottolineare le difficoltà dell'iter aziendale perché nessuno prenda le procedure legali sottogamba. Ci siamo scontrati con la faccenda quando mettemmo in piedi la nostra attività e fu un incubo passare da un gruppo che non si era nemmeno mai incontrato di persona a una società seria. Nel presente i mod tendono già a partire con degli scopi che travalicano il semplice divertimento, e se questo è il caso, allora bisogna cominciare configurandosi almeno come un'impresa no-profit. Cinque anni fa, i mod erano un divertimento. Ora sono un'arma a doppio taglio: se li si prende più seriamente, allora diventeranno qualcosa di serio".

"Cinque anni fa, i mod erano un divertimento. Ora sono un'arma a doppio taglio: se li si prende più seriamente, allora diventeranno qualcosa di serio"



È famoso il beneplacito di Microsoft al Master Chief creato amatorialmente per *UTIII*. I modelli personalizzati sono una delle forme di modding più popolari e accessibili, ma non sono necessariamente di più facile realizzazione. I risultati spronano comunque ulteriormente chi già sarebbe propenso a provare

L'importanza dell'istruzione in un tale andirivieni di talenti giovani e inesperti non è passata inosservata. Se l'ambiente è un calderone di bravura e ingegnosità, Reismanis ritiene che esso stesso sia il suo miglior insegnante. "Ogni mod sembra incorrere nelle stesse sfide e negli stessi errori dei predecessori. Poiché ogni team è un nuovo gruppo di individui, il riutilizzo e la strutturazione dei processi di sviluppo sono ancora poco praticati, e vogliamo che la situazione cambi. Creando portali di sviluppo fortemente focalizzati e dotati di tool di livello professionale, resi disponibili alla partenza del progetto, possiamo eliminare molte delle sfide affrontate dai modder e, in conclusione, persino dallo sviluppo professionale".

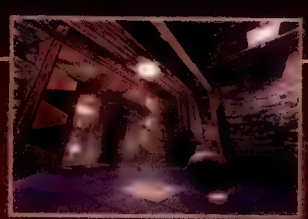
Nessuno, ragionevolmente, si aspetta altruismo da parte dei publisher nel loro rispetto per la community dei mod, e Morris è il primo ad ammettere che le vedute di Epic sono a dir poco pragmatiche: "La supportiamo dove possiamo. Gente come [il vicepresidente di Epic] Mark Rein è assai attenta ai mod che raggiungono uno stadio molto avanzato, al punto di avvicinarsi alla qualità commerciale, e ne presenta i realizzatori ai publisher aiutandoli a stringere degli accordi. Inoltre, essi sono parte integrante di Epic e dei suoi giochi quanto lo è il multiplayer.

"Il motivo principale, dal mio punto di vista, è che mantengono i nostri giochi sotto i riflettori. Non c'è

NON-UNREAL

Anche chi lavora quotidianamente con *Unreal Tournament* ha difficoltà a seguirne i mod, preferendo affidarsi piuttosto alle chiacchiere da forum e ai siti di news. La community, in sé una piccola industria che gestisce da sola marketing e feedback, non ha bisogno di alcun supporto. Di seguito riportiamo i mod che hanno attirato l'attenzione di Epic.

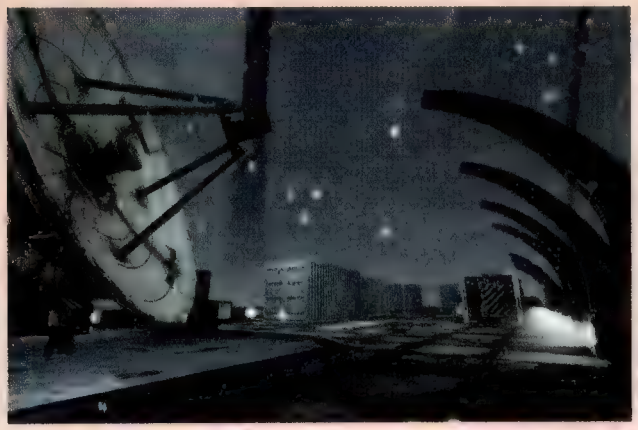
BATTLERPG MUTATOR
Level up persistente, oggetti magici e classi per ogni modalità di gioco

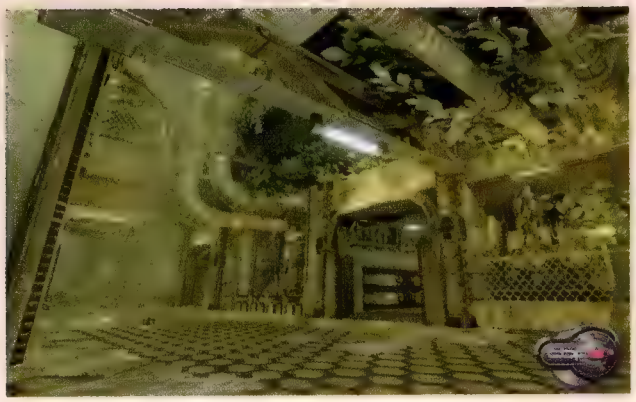


THE BALL – PEHUA
Superate i puzzle con un Impact Hammer e una palla d'acciaio

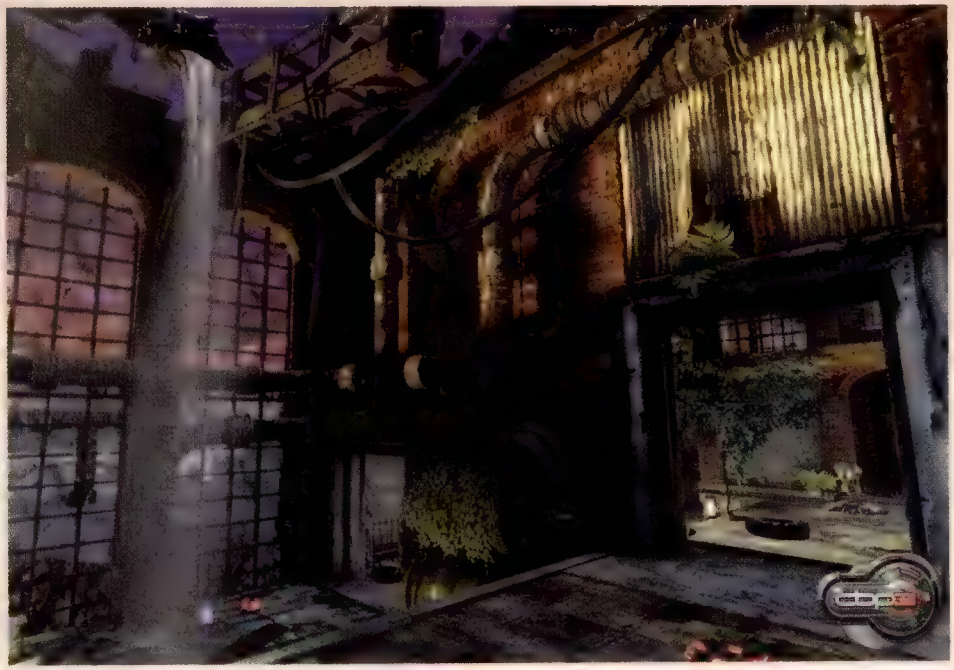
UT2D
L'esperienza di *UTIII* strizzata in un improbabile platform 2D

SNOWREAL
***UTIII* su snowboard in due mappe, due modalità e 14 trick**





La confusa titolazione di Unreal Tournament III Community Bonus Pack 3: Volume 1 nasconde otto delle migliori mappe create dai giocatori. Disponibile su PC e PS3, contribuisce a sfumare i confini tra contenuti amatoriali e professionali, ambiguità che Epic stessa sembra felice di supportare

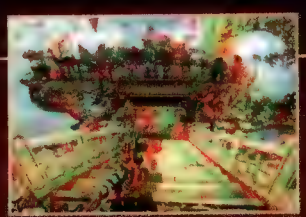


miglior esempio dei mod per i personaggi realizzati dai giocatori su PlayStation 3. Il primo è stato Master Chief, e, cavolo, ogni singola rivista PlayStation esistente ne voleva una foto. Ora è diventato una sorta di braccio di ferro, e finalmente c'è anche Solid Snake. E se esce un ottimo mod che richiede il gioco intero e ottiene un certo traino, ci farà arrivare delle richieste di riassortimento incrementando la longevità del titolo. Su PC, ovviamente, l'hardware migliora e quindi il gioco potrebbe diventare obsoleto, ma su console si parla di un ciclo vitale di sei anni".

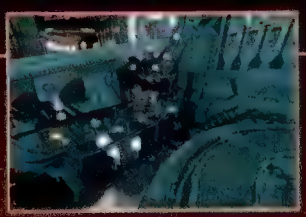
L'inglobamento della PS3 come piattaforma per il modding è stato da molti proclamato come il suo passaporto per il mainstream. Ciò che si applica a *Unreal Tournament III* su PC, che si tratti di un commutatore o di una conversione totale, funzionerà generalmente anche su console. In risposta ai tempi di lettura dei supporti ottici, Epic ha poi ideato la procedura di 'cooking', che consolida intere mappe (complete di armi, personaggi e script) in singoli caricamenti. Tale metodo universale fa sì che i mod di *UTIII* vengano confezionati, scaricati e installati con enorme semplicità, considerando inoltre che un recente tool per PC rende il 'cooking per PS3' non più lontano di un click.

"Non c'è mai stato modo di entrare nello sviluppo per console senza spendere 10.000 dollari su un kit di prova e diventare sviluppatori Sony autorizzati, più altre difficoltà insormontabili per dei sedicenni appassionati", dice Morris. "Ora, improvvisamente, ci si deve misurare con tutti i fattori di cui ci occupiamo noi ogni giorno, come memoria, prestazioni e simili. Le console sono rudimentali per risorse se affiancate ai PC, e bisogna tenerne conto se si vuol entrare nel mondo delle console. Gran parte dei nostri designer ha PC octocore con schede madri da otto CPU, che possono reggere risoluzioni di 2400 pixel senza calare sotto i 60 frame al secondo, ma poi, convertendo per PS3 o Xbox, devono fare i conti con la realtà".

Man mano che i modder accumulano esperienza, le loro quotazioni nel mercato del lavoro salgono. A che punto, chiediamo a Morris, il termine 'modding' comincia a diventare inadeguato? In quanto cultura, la scena non beneficerebbe forse dal disfarsi di una parola che implica derivazione e, non sia mai, amatorialità? "Immagino che l'hobby in sé abbia qualche problema gergale", ammette. "Noi definiamo il Make Something Unreal un contest di 'modding', ma al suo interno c'è anche una sezione per la creazione di tool che interagiscano con *UTIII* per il matchmaking, che gestiscano dei server o agevolino il *cooking* su PlayStation 3. Se lo si ritenesse un termine che sminuisce gli sforzi titanici riversati nei mod, credo me lo avrebbero fatto sapere".

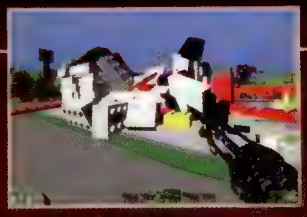


STEREOSCOPIC UT3
Una breve demo di *UTIII* in stereoscopia



UT3 DOMINATION
Quattro modalità ritornano assieme a dieci mappe, di cui quattro originali

THOR LIGHTNING GUN
Un'arma custom accoppia gli attacchi di una gravity gun a uno sparo secondario



DM-BLOCKLAND
Già DM-Lego, un puzzle a blocchi con motore fisico

COMMUNITY BONUS PACK 3
Gli otto migliori (e più curiosi) lavori dalla community di *UTIII*

CALL OF DUTY 3
SEGA RALLY
GAME BOY
Dreamcast
XBOX
Wii
Wii Sports
VALIANT VIDEO ENTERPRISES
SEGA SATURN
SONIC
SUPER TENNIS
STAR WARS KNIGHTS
Liberty Guidebook

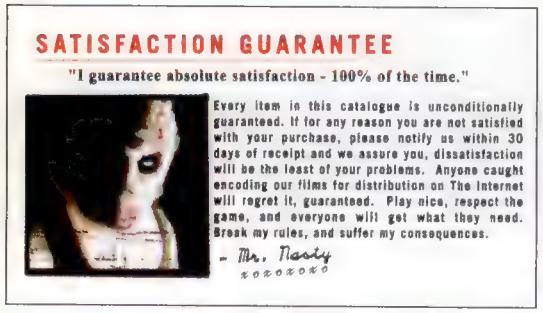
LAVORO MANUALE

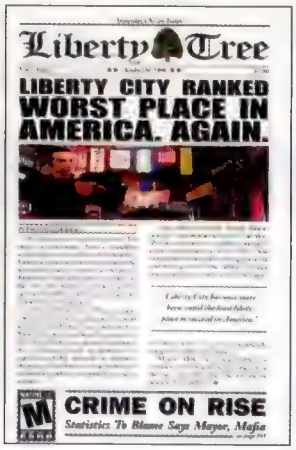
MOLTI SOSTENGONO DI NON AVERNE MAI LETTO UNO, MA IL DOCUMENTO CHE ACCOMPAGNA UN VIDEOGIOCO IN SCATOLA PUÒ DIVENTARE PARTE INTEGRANTE DELLA CONFEZIONE. QUAL È IL SEGRETO DIETRO IL SUO FASCINO?

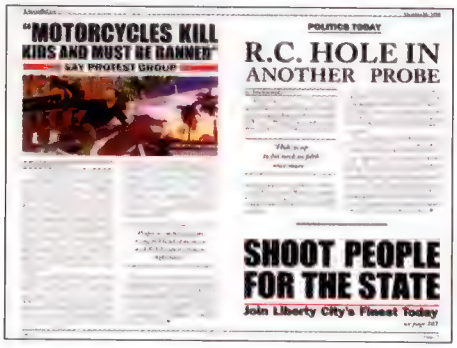
Molta strada è stata fatta dai giorni di *Pong*. Le istruzioni del primo videogioco commerciale di sempre erano caratterizzate da brevità e utilità essenziali, necessarie a causa della poca familiarità del concetto. Per correttezza, bisogna ammettere che 'Avoid missing ball for high score' resta tuttora un capolavoro di sinteticità. Ma quelle stesse parole sono sbocciate in quello che potrebbe essere il più grandioso materiale di supporto associato al videogioco: una biblioteca di manuali che, nonostante la loro apparente natura squisitamente funzionale, conferiscono contesto, colore e in definitiva una giustificazione ai relativi giochi.

È possibile considerare i manuali in due modi. Li si può definire per l'appunto semplicemente funzionali, un'introduzione ai metodi e alle combinazioni di controlli che scandiscono l'esperienza. Da questa prospettiva non sono altro che materiali di riferimento

I manuali di Rockstar sono alcuni dei migliori esempi nel loro genere: quello di *Grand Theft Auto IV*, nella tradizione della serie, presenta una guida alla città ricca di consigli su ristoranti, bar e altri locali d'interesse, oltre a pubblicizzare i prodotti tipici di Liberty City. Le versioni PC di *Vice City* e *San Andreas* contenevano meravigliose 'guide turistiche' con copertina rigida degne di essere offerte per la consultazione in veri locali. Egualmente rimarchevole il disturbante ed evocativo 'catalogo video' di *Manhunt*, con tanto di commenti di Mr Nasty





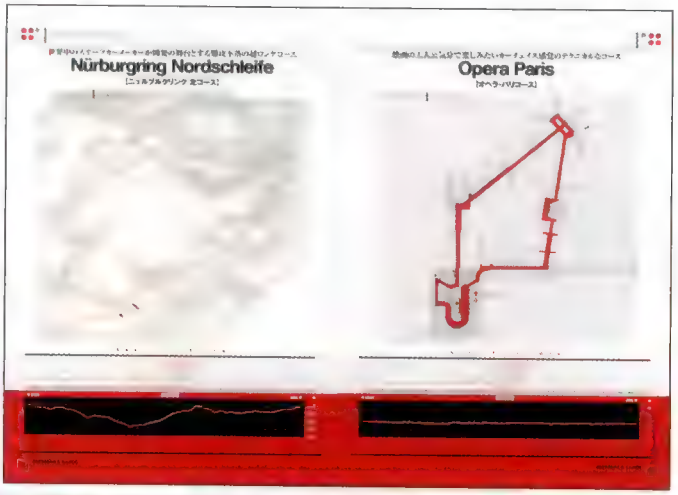


glorificati, possibilmente l'aspetto più noioso di un gioco. Ma i manuali possono essere, e spesso effettivamente sono, qualcosa d'altro: una finestra per sbirciare in un nuovo mondo. Possono essere mappe del tesoro. Possono generare di riflesso le prime emozioni del gioco appena acquistato, portando ad assorbire storia e controlli e ad immaginare come tutto si combini prima ancora che il gioco arrivi vicino alla TV. Meglio ancora, possono rappresentare una parte dell'universo del gioco, un arcano strappato da un mondo virtuale e deposto nelle vostre mani, una guida segreta o un diario scritto da uno dei personaggi del gioco e rivolto a voi, l'estraneo, che stabilisce le premesse del gioco prima di premere un pulsante.

Questi stessi elementi si trovano talvolta nei luoghi più inattesi. *F-19 Stealth Fighter* di Microprose poteva sembrare tedioso, anche se profondo e difficile, ma era accompagnato da un intelligente manuale in cui il team aveva sfoderato i suoi migliori assi nella manica per coinvolgere il consumatore. Fra i più importanti, una sezione dedicata al gruppo che innegabilmente ha contribuito a inculcare quel culto della personalità che a tutt'oggi circonda i suoi membri più famosi: "Moltissime feature di questo prodotto sono nate da Sid [Meier] che diceva: 'Sarebbe bello se...'. La parte migliore è che Sid a quel punto implementa il codice il giorno stesso!". Abbondano anche le battute sul manuale stesso: "Le voci secondo cui il mobilio dell'ufficio marketing sia stato impegnato per pagare la carta extra sono totalmente infondate". La tecnica fondamentale per il suo successo, tuttavia, fu probabilmente indicare le manovre eseguibili con un vero F-19 (se fosse esistito), che, ovviamente, erano presenti anche nel gioco. Questo status di materiale di riferimento permise conseguentemente di rendere gli utenti consapevoli della profondità della simulazione.

Questa è una delle metodologie più sottovalutate nel realizzare un manuale: riempirlo di informazioni che, pur non strettamente necessarie, aiutano a contestualizzare un mondo o una simulazione, un'arte in cui Blizzard, innegabilmente maestra nella costruzione di ambientazioni, si cimenta con talento sin dai manuali di *Diablo II* e *StarCraft*, ricolmi di informazioni 'superflue' su personaggi e razze, sui mondi che popolano e sulla loro cultura. E la ricchezza di dettagli su *lore* e Storia di Azeroth in cui si addentra voluminoso manuale di *World of Warcraft* è un compiaciuto indulgere o una componente essenziale per il coinvolgimento dei giocatori in un'esperienza che va pagata ogni mese?

Serie come *Ultima* approfondivano analogamente le loro proprie mitologie, mentre il *Fallout* di Black Isle era abbinato a una 'guida da campo' che gettava le basi del mondo agendo al contempo da strumento pratico di sopravvivenza



I *Gran Turismo* sono sempre stati accompagnati da dettagliatissimi manuali con le specifiche di auto e piste, dotati di un livello di ossessione che calza come un guanto al tipo di pubblico interessato. È un'ulteriore manifestazione del segreto insito nei migliori manuali: sovraccaricando l'utenza con informazioni reali che trovano riscontro, e hanno un valore pratico, all'interno del gioco, la profondità e veracità della simulazione diventano inconfutabili

che indicava esplicitamente come il danno venisse calcolato, come si potessero ottenere i tratti vantaggiosi e in quali minacce ci si poteva imbattere nel suo mondo post-apocalittico.

Il concetto di guida da campo, di giornale di bordo o diario, è in realtà piuttosto diffuso e spesso tiepidamente incorporato come standard (benché suggerendo assieme l'interpretazione che ogni mente ragionevole dovrebbe dare della particolare visione di *Manhunt* sulla violenza videoludica. Non è tanto un materiale di supporto quanto una mentalità che il giocatore dovrà assumere per capire il livello a cui il gioco realmente opera.

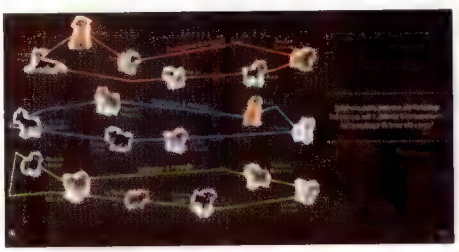
La fisicità stessa dei manuali può, ovviamente, essere portata a ulteriori estremi rispetto a quanto fatto da *Myst* e *Manhunt*. I titoli Infocom erano tipicamente presentati con una cornucopia di materiali di qualità rimarchevole affettuosamente definiti 'feelies' ['sentimenti']. Tra i più rinomati spicca forse *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, accompagnato tra le altre cose da un pulsante 'Don't Panic!', da un mandato ufficiale per la demolizione della casa di Arthur Dent, da occhiali 'sensibili al pericolo' (realizzati in cartone nero) e dal libello 'Quante Volte vi è Successo?', finta pubblicità di un'immaginaria Guida Galattica per Autostoppisti nonché 'vera' guida al gioco. La trilogia di *Zork* allegava invece monete 'Zorkmid', oggetto di una

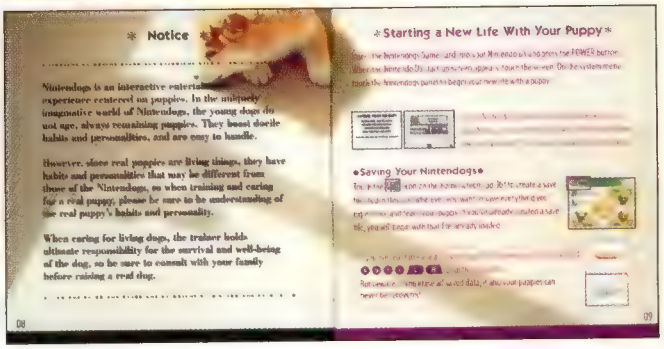
ALCUNI GIOCHI SFRUTTANO L'UNICO PUNTO DI CONTATTO FISICO COL GIOCATORE PER INFORMARLO DEL FUNZIONAMENTO PIÙ CONVENIENTE DELL'INTERAZIONE LUDICA

Contact di Grasshopper abbia personalizzato l'idea presentando il suo manuale come un blog). Alcuni giochi, tuttavia, vanno oltre, sfruttando l'unico punto di contatto fisico col giocatore non solo per informarlo del funzionamento previsto dell'interazione ludica, ma anche di quello più conveniente. Il manuale di *Myst*, ad esempio, era sì un diario, ma lo era *realmente*, inframmezzato da pagine bianche che avrebbero accolto i propri appunti, preparando dunque il giocatore alla sua esperienza posata e cerebrale.

Davvero un manuale può educare il fruitore alla valutazione analitica del videogioco? L'amore per la forma di Rockstar non si è mai manifestato più palesemente e brillantemente che nel manuale di *Manhunt*, una 'Guida e Catalogo Inverno/Primavera' delle uscite della Valiant Video Enterprises, un opuscolo di snuff fedelmente rispecchiati nei livelli del gioco che illustra nei dettagli i persecutori 'protagonisti' di ciascun film e offre rassegne complete delle armi del gioco. Eccetto che per l'obbligatoria guida all'inizializzazione, ogni cosa è presentata in modo inerente e guarnita dal contributo personale, e terrificante, di Mr Nasty stesso, oltre che da una minaccia ai lettori non autorizzati. Pochi manuali caratterizzano tanto efficacemente il gioco campagna dei fan che aveva l'obiettivo di richiederne una ristampa e apparse originariamente sulla scatola di *Zork 1* prima che Infocom iniziasse effettivamente a produrre 'feelies' per i suoi giochi.

Infocom fu la più notevole, ma assolutamente non l'unica compagnia a offrire gadget supplementari per valorizzare quel punto di contatto, e la Integrated R&D Division di Nintendo, solitamente responsabile dell'hardware, ne offre un esempio unico con *StarTropics*. Il suo manuale era accompagnato da un foglio di carta antichizzata su cui era vergata una lettera al protagonista Mike da parte dello zio. Fin qui,





Il manuale di *Nintendogs* è un capolavoro unico nel suo genere, dato il compito di introdurre meccaniche certo non inaudite nel campo, ma quasi certamente sconosciute alla maggior parte del pubblico giocante. Tali istruzioni sono riportate nel linguaggio di un'azienda di allevamento canino e corredate da graziose fotografie e diagrammi esplicativi

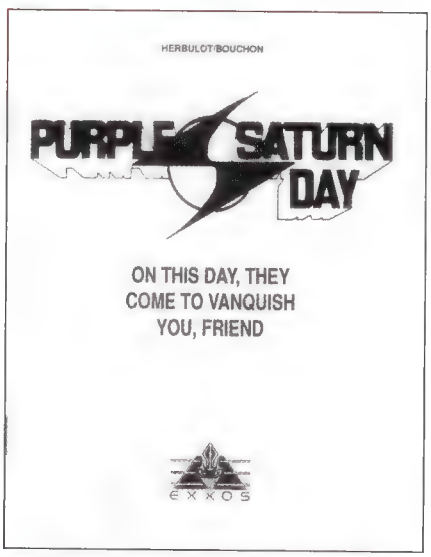
Nei manuali dell'intera serie di *WarioWare* è stata infusa una cura visibile; non sono particolarmente notevoli in termini di contenuto, ma per quel che concerne produzione ed extra appare chiaro che la filosofia del gioco si estende ben al di là dei confini del disco

normale amministrazione. A un certo punto del gioco, tuttavia, lo zio incita disperatamente a dire a Mike di immergere la sua lettera nell'acqua, non solo fondendo giocatore e personaggio ma gettando un ponte tra i due. L'impegno di Nintendo sui manuali non si ferma certo qui, e sarebbe facile puntare l'indice al colorito senso del divertimento nei titoli appartenenti alla serie di *WarioWare* (che quasi senza eccezioni prevedono qualcosa fuori dall'ordinario, che si tratti di adesivi o, come in *Smooth Moves*, di un manuale sotto forma di giornale scritto dal traccagnotto in persona). I veri regali della compagnia, in realtà, risiedono nella meno clamorosa area dell'ovvietà: grossi diagrammi dei controlli, cartine e addirittura, nel caso della versione USA di *Mother 2* [*Earthbound*], una dettagliata guida strategica in formato A4.

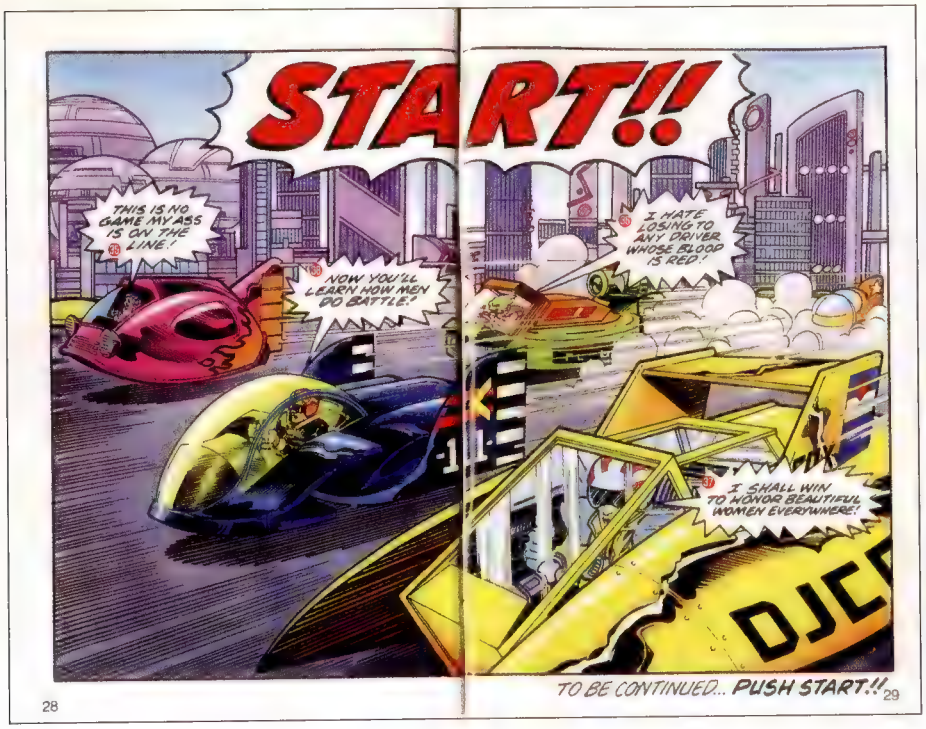
personaggio in-game. Queste maschere permettono di offrire un commento sul gioco più aperto e irriverente del normale: a dimostrazione degli apici toccati da Rare nella sua età d'oro, il manuale di *Donkey Kong 64* era 'scritto' da Cranky Kong, l'originale Donkey Kong del 1981. Proprio per la verità insita in ogni battuta sul gioco, la convenzionalità delle sue caratteristiche viene giustificata nel momento in cui esse vengono esposte: 'Vediamo un po' che sciocchezze si sono inventati per questo gioco. Mmh... devo ammetterlo. Stavolta sono riusciti a sviluppare una storia decente senza le

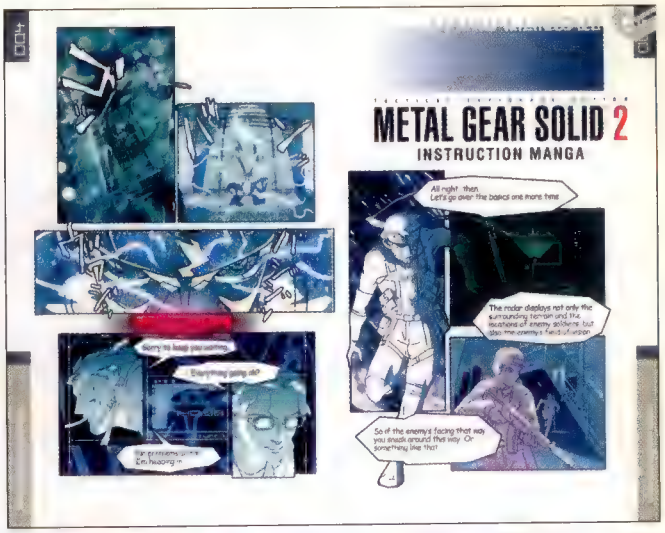
ALTRO TRUCCO COLLAUDATO È SCRIVERE COME UN PERSONAGGIO IN-GAME, UNA MASCHERA CHE PERMETTE DI OFFRIRE UN COMMENTO PIÙ SCHIETTO

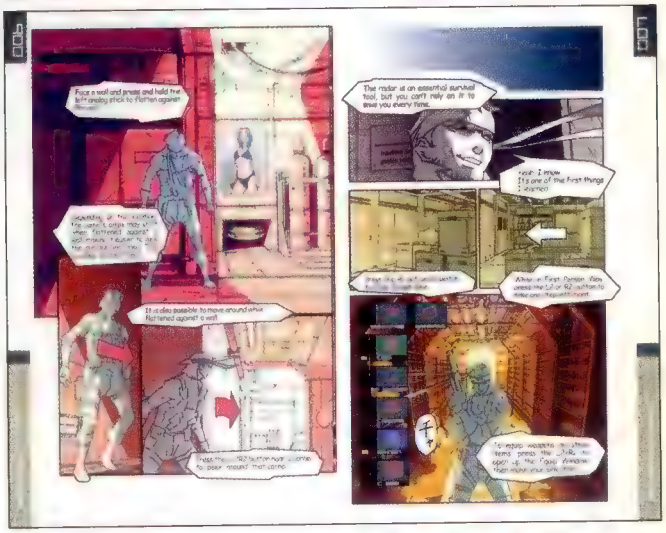
Altro trucco collaudato nel caso di proprietà arcinote come quelle Nintendo è, molto semplicemente, scrivere come se a parlare fosse un



'Posa il tuo sguardo, grande Exxos, sull'umano del pianeta azzurro'. Il *Purple Saturn Day* era una giornata sportiva fondata da Hans Morlock: 'Levatevi il cappello'. È improbabile che il contenuto di questo manuale abbia realmente aiutato qualcuno, ma senz'altro suggerisce che se avete problemi a far funzionare qualcosa la ragione è che 'il vostro cervello è andato in pappa'







Gli albi a fumetti miniaturizzati sono sorprendentemente diffusi; i migliori esempi sono senz'altro rappresentati dalla serie di *Metal Gear Solid*, i cui manuali illustrati abbinano il debole per le *in-joke* proprio di Kojima a un reale talento nello spiegare i rudimenti nel gioco. Il fumetto di *F-Zero*, d'altro canto, non aveva pretese educative, preferendo concentrarsi sulla rocambolesca storia di un Captain Falcon impegnato a riscuotere alcune taglie prima di entrare nel torneo di F-Zero e sbaragliare gli avversari. Riusciva, se non altro, a delineare le personalità degli altri corridori in un modo di cui il gioco stesso non ha mai sentito il bisogno

solite banane dorate. Sto scherzando, ragazzi! Questa qui è ancora peggio di tutte le precedenti messe insieme! Lo so che probabilmente non vi aspettate un romanzo, ma aspettate di sentire questo ammasso di spazzatura!'. Nemmeno la sezione 'come iniziare' era priva del suo inconfondibile tocco: 'Ora inserite il gettone nella fessura e... ehm, scusate, ho sbagliato gioco'. Ma l'osservazione di gran lunga più tagliente, col beneficio dell'ottica retrospettiva sulla fase dei 'platform-collect 'em up' di Rare, è senz'altro il commento di Cranky sugli stessi: 'Cianfrusaglie e ninnoli! Sarete così occupati nel collezionarli che non vi accorgerete della mancanza di giocabilità. Non ho mai dovuto raccogliere nulla ai miei tempi, nossignori, e i miei giochi erano molto migliori proprio per questo!'. Ovviamente, *Donkey Kong* aveva i suoi oggetti da raccogliere, ma possiamo scusare il vecchio gorilla per questa piccola svista.

Sarebbe però impossibile battere le poche produzioni dello sviluppatore francese Exxos quanto a coefficiente di follia. Il suo primo titolo, *Captain Blood*, aveva accluso un racconto che pareva (involontariamente) scritto da scimmie affette da disordini della personalità e dotate di superficiale conoscenza della cultura popolare, contenente idee memorabili quali una proliferazione di Pac-Man e la ricorrente comparsa di un Charles Darwin non morto, ma 'in incognito'. Tutte stravaganze che tuttavia impallidivano di fronte a *Purple Saturn Day*, titolo sportivo con un manuale che prometteva l'arrivo di avversari pronti a sgominare il giocatore. Presentato come una Guida Ufficiale dei Partecipanti, recitava nell'incipit: 'OH EXXOS è ancora una volta l'anno nuovo su Saturno, è il giorno dell'alba di porpora, Meraviglia delle Meraviglie. ATA ATA. OH EXXOS, TU SEI BENE PER NOI'. Va notato a questo punto che, con Exxos, Phillip Ulrich e Didier Bouchon si riferivano a se stessi, e che avevano inoltre incluso a ogni pie' di pagina la dicitura: 'Sento che Exxos lo fa per il mio bene'. Inclusi all'interno un ricettario con istruzioni per dei 'trasmutatori di dolore' e una spaziatura irregolare del testo.

L'ultima loro produzione sotto l'etichetta Exxos, *Kult, The Temple of the Flying Saucers* (conosciuto fuori dall'Europa come *Chamber of the Sci-Mutant Priestess*), prevedeva quello che era forse il loro capolavoro: 'Entrate nel KULT, Exxos lo vuole!', che raggiungeva nuove altezze con il bando di concorso per la vincita di un cordone cervicale, un caleidoscopico delirio, irriproducibile in una traduzione (ovviamente al tempo non effettuata), che si concludeva con l'invito a grattare con una certa parte del corpo e annusare un piccolo rettangolo.

C'è una cosa, tuttavia, che quasi tutti questi manuali condividono: l'essere accompagnamento e ulteriore testimonianza dell'amore riversato nelle loro creature dagli sviluppatori, bramosi di risucchiare i giocatori nel proprio mondo virtuale. È purtroppo altrettanto ovvio, però, che i manuali sono considerati da molti sviluppatori poco più che un accessorio, quando non un fastidio: dopo anni passati con la schiena curva sul gioco stesso, perché sprecare altro tempo e risorse in fronzoli? Come Blizzard, Nintendo, Rockstar e innumerevoli altre compagnie esemplificano, trasmettere al giocatore la consapevolezza di quanto impegno sia profuso nella creazione di questi universi fittizi genera benefici assai più grandi che alimentare qualche occasionale discussione da forum. Quelle venti o trenta pagine di carta spillettata possono istruire i giocatori sul potenziale del loro nuovo acquisto, introdurli delicatamente nel gioco e fungere da compagni costanti lungo tutta l'esperienza. Se davvero in futuro i giochi saranno distribuiti solo digitalmente, piangeremo la perdita di questi feticci.

La chiarezza espositiva delle liste di mosse di *Street Fighter* è esemplare, e *Street Fighter IV* ne utilizza la stessa esatta iconografia. Il gioco SNES *Home Improvement: Power Tool Pursuit* preferiva puntualizzare su un poster (essendo privo di manuale) che 'ai veri uomini non servono istruzioni'

Japan Ga

TOKYO GAME SHOW: VIAGGIO ALL'ALTRO CAPO DEL MONDO

È difficilissimo far uscire gli americani dalla loro 'comfort zone' per visitare un Paese in cui l'inglese non è parlato come prima lingua e nemmeno come seconda o terza, ma almeno una volta all'anno i giornalisti che si occupano di videogiochi si lanciano nel rituale pellegrinaggio in Giappone in occasione del Tokyo Game Show. Quest'anno mi sono unita alla carovana per provare di persona l'esperienza di una fiera lontana dai miei canali abituali: sia l'Europa, da cui vengo, che gli Stati Uniti, in cui vivo, sono ormai realtà familiari e partecipare all'E3 o alla Games Convention fa poca differenza, se non consideriamo la fantastica birra tedesca un valore aggiunto che rende Lipsia una tra le destinazioni favorite di qualsiasi giornalista. Ma il Giappone, con quel suo status di paradiso per il giocatore e quel vago alone 'nerd' che lo circonda da sempre, è qualcosa di completamente diverso. È un Paese che, nell'immaginario del giocatore medio, esiste solo per sfornare titoli ambitissimi che verranno tradotti dopo mesi di agonia e per dotare la popolazione di sesso femminile di un vasto assortimento di carinerie di cui Hello Kitty è solo la punta dell'iceberg. Come resistere a un fascino del genere? Meglio non resistere: il biglietto è fatto, ci si vede all'aeroporto di San Francisco per imbarcarsi su un aereo occupato per il 90 per cento da giornalisti americani e per il restante 10 per cento da bambini giapponesi urlanti che ricordano inquietantemente le vocine di *LocoRoco*.

Sedici ore di fuso orario avanti rispetto agli Stati Uniti, una città scintillante sotto le luci notturne dei grattacieli e delle autostrade enormi, bagni pubblici con suoni automatizzati di acqua scrosciante per togliere i visitatori da un eventuale imbarazzo: è facile pensare a Tokyo come al futuro, perfino da parte degli americani che si sentono notoriamente un popolo giovane e in rapida evoluzione. Una domanda, però, viene spontanea: cosa penseranno i giapponesi di se stessi? Con una crisi economica in corso da oltre un decennio e un tasso di natalità tra i più bassi del mondo, è difficile che vedano se stessi nel modo in cui li vediamo noi 'gaijin', gli stranieri che non sanno mai come comportarsi. Sono veramente così all'avanguardia come ci piace immaginarli? Evidentemente no, se perfino il TGS 2008 si apre con una rivelazione shock: è tempo per il Giappone di chinare il capo all'occidente e riconoscere di aver perso la supremazia mondiale nel campo dei videogiochi. È Yoichi Wada, presidente di Square Enix, a inaugurare la prima conferenza del TGS e ad ammettere fin dall'inizio che il Giappone ha il dovere affrontare problemi che molti hanno tentato di ignorare in questi ultimi anni.

Poltrone comode e cuffie ben calcate in testa: benvenuti nello studio del Pubblico Ministero, uno spazio tranquillo all'interno dello stand Capcom dove il pubblico poteva provare *Perfect Prosecutor*, lo spin-off della nota serie di adventure *Ace Attorney*... tutto ovviamente in giapponese

Quello di Wada è un passo da non sottovalutare. È la prima volta che un esponente illustre dell'industria giapponese si lascia andare a dichiarazioni così aperte sullo stato delle cose in una cornice di risonanza internazionale come quella del TGS. Wada non indica una via da seguire per uscire dallo stato di crisi, ne mette solo in luce la reale entità di fronte a un pubblico spaventosamente vicino alla pietrificazione. Qualche consiglio, però, trapela lo stesso: espandere la propria rete di relazioni pubbliche al di fuori della compagnia per cui si lavora, prendere esempio dagli sviluppatori occidentali, lasciare maggiore spazio alla creatività individuale. Sono concetti che negli Stati Uniti e in Europa sembrano scontati, ma che in Giappone si rivelano assolutamente sconosciuti. Chi immaginava, per esempio, che in Giappone non esistessero corsi universitari in grado di formare designer e sviluppatori per il loro futuro lavoro? Chi avrebbe mai detto che il governo non concedesse sgravi fiscali alle compagnie che producono videogiochi e che pure contribuiscono in maniera decisiva al fatturato della nazione? È sorprendente che a parlare della stagnazione giapponese sia proprio Wada, capo della compagnia che ha fatto del 'riciclo artistico' il suo cavallo di battaglia negli ultimi anni. Negozi come Yodobashi traboccano dell'ennesimo remake di *Final Fantasy IV* e di *Dragon Quest V* (in Giappone è già uscito anche quello), classici intramontabili che di nuovo hanno ben poco da offrire.

Pare insomma che il 2008 non sia stato un anno fortunato per me per partecipare al mio primo TGS, ma d'altronde quale altra fiera si è veramente distinta dalle altre di recente? Nel caso specifico del TGS, il problema non era dovuto alla presenza del pubblico, che anzi è leggermente

neocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti **Elisa "Aelys" Di Fiore**

aumentata (194.000 spettatori rispetto ai 193.000 dello scorso anno), ma alla mancanza di grossi annunci e novità degne di questo nome. Nell'immaginario collettivo giapponese i ninja sono sempre di moda, come dimostravano quattro o cinque titoli tutti uguali e il commento dei rispettivi producer: "Il protagonista è un ninja che viene da una antica famiglia di ninja. Usa la spada e ha speciali poteri contro i mostri. Il gioco è ovviamente ambientato a Tokyo". Uhmmm... un ninja con una spada, originale. Ecco, il problema attuale del Giappone è forse questa insistenza su temi che faranno vendere un discreto numero di copie, ma non abbastanza di impatto da essere i nuovi *Ninja Gaiden*. Sembra però che questo sia un problema bilaterale: parlando con un designer giapponese nel corso della fiera ci siamo sentiti rinfacciare il fatto che le compagnie occidentali fanno esattamente lo stesso con la loro insistenza su titoli di ispirazione militare. Punti di vista diversi.

E se è vero che la sicurezza è una buona strada per gli sviluppatori, Capcom ne sta vedendo gli effetti positivi con *Monster Hunter Portable 2nd G*, il gioco che sta facendo letteralmente impazzire il Giappone da mesi e che riesce da solo a tenere alte le vendite di PSP nel Paese. È un fenomeno che difficilmente il pubblico occidentale riesce a capire, ma che ha radici profonde nel sistema di trasporto delle grandi città giapponesi. Il pendolarismo è frequentissimo e i lunghi tempi di percorrenza da casa al lavoro hanno permesso a molti professionisti giapponesi di creare una vera e propria rete di gioco locale sui treni della metropolitana. PSP bianche, nere e perfino rosa e violette vengono brandite da chiunque sia così fortunato da aver trovato un posto a sedere e spesso anche da chi è costretto a stare in piedi. Con queste premesse e con i sequel di *LocoRoco* e *Patapon* presto in arrivo, è chiaro che Sony abbia deciso di posticipare l'uscita di un eventuale nuovo modello della sua console portatile, nonostante la situazione in occidente sia drammaticamente diversa.

Tra gli sviluppatori che sono usciti a testa alta dalla prova del TGS spicca sicuramente Level-5, che vantava uno stand grande quasi come quello di Square Enix. Con un megaschermo da concerto allo stadio e una schiera di ragazze sorridenti in abbaglianti completini bianchi e azzurri, la compagnia ha promosso a ripetizione i suoi tanti titoli, alcuni dei quali non vedremo mai in occidente (è il caso di *Inazuma Eleven*, un gioco di calcio alla Holly e Benji con elementi da GdR). A soli dieci anni dalla sua nascita, Level-5 è riuscita a conquistarsi l'ambitissimo onore di produrre un gioco in collaborazione con il celebre studio di animazione Ghibli. *Ninokuni* non era presente in forma giocabile, ma ha attirato schiere di curiosi impazienti di saperne di più. Stesso discorso per gli altri due episodi di *Professor Layton*, ancora riservati esclusivamente al Giappone, e per *White Knight Chronicles*, che ha sicuramente dimostrato di essere uno dei titoli più interessanti e ispirati della fiera. Il presidente della compagnia Akihiro Hino, che ho intervistato per una pubblicazione americana, crede che il punto di forza di Level-5 sia probabilmente rappresentato dal fatto che i giocatori di tutto il mondo vedono nei suoi titoli un riferimento diretto a elementi e tematiche del continente in cui vivono: un esempio a cui forse Wada e altri dovrebbero rifarsi quando parlano di raggiungere un pubblico più vasto.

I videogiochi sembrano insomma sopravvivere, almeno per il momento, agli alti e bassi di una crisi economica che non affligge più il solo Giappone, ma si sta espandendo verso l'intero pianeta. È difficile prevedere cosa succederà nei prossimi mesi, ma qualcuno ci ha già provato: Haruhiro Tsujimoto, presidente di Capcom, crede che l'attenzione del pubblico giapponese si concentrerà principalmente su giochi multiplayer che possono essere giocati da gruppi e su titoli a basso costo come quelli scaricabili su Xbox Live Arcade, PlayStation Network e WiiWare. Questo potrebbe essere vero anche a proposito del pubblico americano, che sta vivendo il suo più grande periodo di recessione economica dai tempi della Grande Depressione del 1929. In modo sottile ma deciso, l'industria dei videogiochi si sta modificando per adattarsi all'ambiente sociale che la circonda e sostiene. Meno soldi per uscire? Party game come *Rock Band 2* e *Wii Sports* permettono a massicci gruppi di amici di divertirsi anche stando a casa. Budget più limitati per le famiglie? Titoli a basso costo e occasionali giochi scaricabili permettono ancora di utilizzare le console domestiche senza dover spendere un capitale. I videogiochi sopravvivranno alla crisi, questo è certo, perchè offrono alternative abbordabili ai più costosi passatempi americani come il cinema e gli eventi sportivi dal vivo. Gli americani incrociano le dita e trattengono il fiato: nel momento in cui scrivo, mancano poche settimane alle elezioni presidenziali, che potrebbero rappresentare un nuovo inizio per il Paese e per l'industria dell'intrattenimento digitale.

Il TGS 2008 si apre con una rivelazione shock: è tempo per il Giappone di chinare il capo all'occidente e riconoscere di aver perso la supremazia mondiale nel campo dei videogiochi

La rivista che ti svela tutti i segreti del mondo del Poker e le strategie per vincere sempre

Chiedila subito al tuo edicolante!

Review

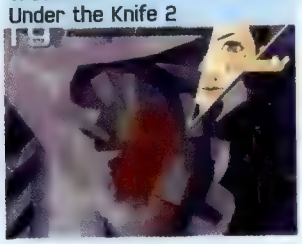
La rubrica che vi svela se un gioco è bello

I più giocati da Game Pro

Fallout 3

Scrollandosi di dosso ogni accusa di tradimento nei confronti dell'originale, il GdR Bethesda si palesa per quello che realmente è: un capolavoro assolutamente degno del nome che porta
360, ATARI

Trauma Center: Under the Knife 2



Un'esperienza puzzle 'contaminata' che spinge a proseguire per affrontare la prossima operazione con il valore aggiunto di una difficoltà meglio calibrata del predecessore
DS, ATLUS

Warhammer Online: Age of Reckoning

Nonostante le critiche di scarsa ottimizzazione che si è attirato in sede di recensione, le quest pubbliche e il Realm versus Realm sono diventati i nostri passatempi preferiti
PC, EA

La babysitter

Perché un mondo aperto avrebbe bisogno di tutorial?

Fable II cerca di cucire le istruzioni per giocare nella prima fase della vita del nostro alter ego, senza però evitare di risultare petulante e inopportuno. Insegnare i rudimenti del gioco per evitare il disorientamento del giocatore in un mondo così pieno di possibilità è importante, ma ancora più importante è evitare di spezzare la sospensione d'incredulità

Spesso si ricorda, con una certa nostalgia, come i giochi di ruolo di un tempo fossero caratterizzati da una tale vertiginosa moltitudine di opportunità, non filtrate né incanalate in alcun modo, che era possibile ritrovarsi d'improvviso in luoghi pericolosi per un eroe alle prime armi, il quale a quel punto avrebbe dovuto sperare in un improbabile colpo di fortuna per non cadere preda di minacce troppo grandi per la sua inesperienza. Proprio come avverrebbe nella realtà.

Questo si contrapporrebbe alla situazione attuale, pervasa da un generalizzato malcontento per la presenza costante di una mano amica che guida il giocatore attraverso il sentiero più conveniente e meno rischioso. Che sia per la crescente importanza della componente estetica, che spinge ad assegnare gran parte del budget di un progetto allo sviluppo della grafica, o per la regolarizzazione dei processi creativi, o ancora per un silenzioso adeguarsi alle proteste di chi si sentiva troppo abbandonato a se stesso (anche questo è possibile, specie da quando il contatto col pubblico è diventato una faccenda quotidiana), l'impressione è che le possibilità si siano ristrette o siano celate dietro una sorta di ingombrante navigatore satellitare.

Il tutorial, la bestia nera del videogiocatore odierno, è davvero così inaccettabile in un'opera dove la libertà di scegliere e anche di sbagliare da sé riveste una tale importanza? Forse, ma forse no. Se è vero, come è vero, che il fascino di un mondo della fantasia (si tratti di Albion o di Liberty City) sta nell'immergervisi come se si trattasse di una dimensione parallela alla propria realtà, è pur vero che stiamo anche cercando di divertirci. Un buon tutorial, in questi casi, dovrebbe suggerire ma non imporre, seguire il giocatore con lo sguardo e poi lasciarlo volar fuori dal nido quando è finalmente cresciuto. Ma, soprattutto, andrebbe contestualizzato nell'universo che ha il compito di presentarci. Un buon tentativo è *Fable II*, che associa il suo tutorial all'età della crescita e dell'apprendimento, ma la palma per questo tipo di continuità spetta probabilmente, almeno per questo mese, a *Fallout 3*, che insegna e strizza l'occhio, diverte e coinvolge sin dalla fase di creazione del personaggio, con onestà e senza che i più esigenti propugnatori della continuità dei mondi virtuali possano sentirsi presi in giro. La strada per il futuro delle esperienze videoludiche aperte e immersive, probabilmente, si traccia a partire da qui.

Virginia Petrarca

078 **Tomb Raider Underworld**
360, PC, PS2, PS3, DS, Wii

080 **Fallout 3**
360, PC, PS3

082 **LittleBigPlanet**
PS3

084 **Fable II**
360

086 **Far Cry 2**
360, PC, PS3

088 **Dead Space**
360, PC, PS3

090 **Midnight Club: Los Angeles**
360, PS3

091 **Rock Band 2**
360, PS3

092 **Sacred 2: Fallen Angel**
360, PC

093 **MotorStorm Pacific Rift**
PS3

094 **Warhammer Age of Reckoning**
PC

095 **Lego Batman**
360, PC, PS2, PS3, PSP, DS, Wii

096 **Pro Evolution Soccer 2009**
360, PS3

097 **FIFA 09**
360, PS3

098 **Fracture**
360, PS3

099 **Yakuza 2**
PS2

100 **Viva Piñata: Guai in Paradiso**
360

101 **End War**
360, PC, PS3

102 **Pure**
360, PC, PS3

102 **Sonic Chronicles**
DS

103 **Galaga Legions**
360

103 **Castle Crashers**
360

Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS2, PS3, Wii
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: EIDOS
SVILUPPO: CRYSTAL DYNAMICS PEGI: 16+

Alcune ambientazioni sono davvero ispirate. Molto riuscite sono le musiche che, pur non assurgendo a livelli eccelsi, riescono a sottolineare ottimamente i momenti più concitati, accompagnate da efficaci effetti sonori tra i quali spicca il rumore della pioggia

Tra i vari nemici, quelli che stimoleranno la nostalgia del giocatore sono senza dubbio le tigri. Difficile dimenticare, dopotutto, l'inizio di *Tomb Raider 2*, abbondantemente citato nel livello di Boghavti

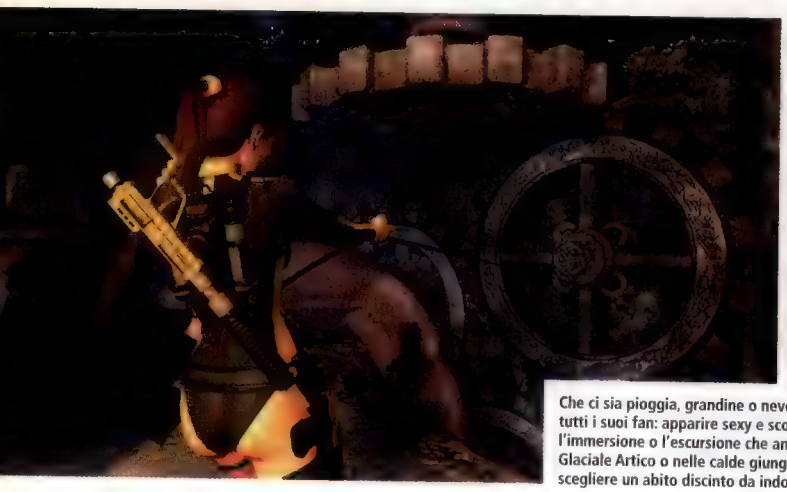
Tomb Raider è un delle serie di videogiochi più amate, ma, negli anni, anche una delle peggio invecchiate, o almeno così è stato sino all'uscita di *Legend*, piccola perla che è riuscita a riportare in auge il nome di Lady Croft. *Tomb Raider: Underworld* continua le vicende del suo diretto predecessore, intraprendendo la strada verso il rinnovamento già aperta da *Legend*. *Underworld* è però un risultato controverso: è il gioco delle contraddizioni, in cui ad affiancare grandiose idee di design si trovano diversi difetti che minano (seppur in misura minima) l'esperienza di gioco.

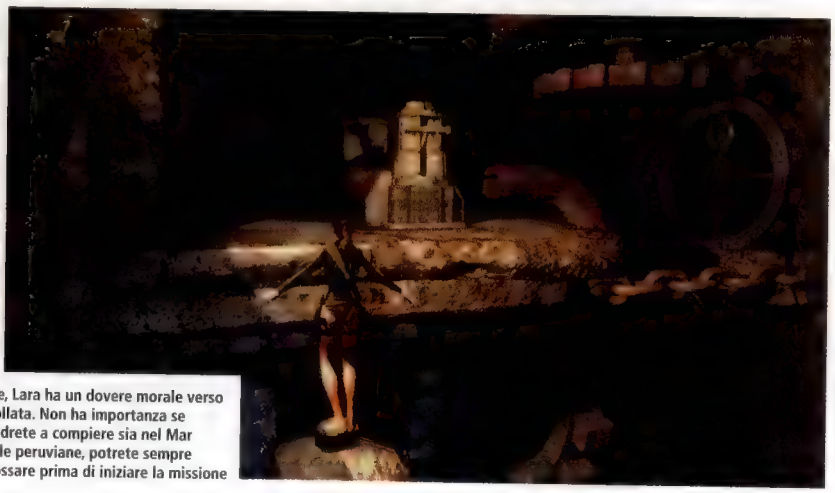
> Si passa da templi stereotipati in stile Indiana Jones a fondali marini perfettamente riprodotti, da livelli riciclati a sfaccettate giungle piene di vegetazione

L'avventura in singolo si apre *in medias res*, giocando sul rapporto d'amore e odio che lega i giocatori storici della serie con la casa-tutorial degli episodi PlayStation, ora data alle fiamme (peccato che il maggiordomo si sia salvato). Dopo un breve tutorial, che riesce ad amalgamarsi perfettamente all'esperienza di gioco, la signorina Croft si getterà immediatamente nell'azione, un'azione varia e sincopata che la porterà a visitare gli anfratti misteriosi e inesplorati della Terra alla ricerca di strani reperti vichinghi e di sua madre, misteriosamente scomparsa anni prima. La trama, che utilizza i registri espressivi del fantasy fumettistico in un susseguirsi d'azione e avventura, vi accompagnerà quindi attraverso antichi templi aztechi, profondi abissi mediterranei e gelide roccaforti nordiche. Proprio quest'ultimo aspetto viene ottimamente sviluppato in alcuni livelli di *Underworld*. È possibile che il team di Crystal Dynamics si sia lasciato influenzare (ma solo in parte... per fortuna) dal controverso *Too Human*, dal momento che in *Underworld* sarà richiesto di esplorare antiche costruzioni di origine norrena rese con uno stile fantasy ultratecnologico completamente il linea con la saga.

Non si può quindi dire che il nuovo *Tomb Raider* manchi di varietà, nella storia quanto nelle ambientazioni. La trama ha un'unica motivazione: far progredire il giocatore attraverso locazioni altrimenti completamente slegate tra loro. E se è vero che la storia può piacere o meno, a seconda dei gusti, lo è altrettanto che svolge il suo compito egregiamente, riuscendo anche a regalare qualche interessante colpo di scena, soprattutto nel finale.

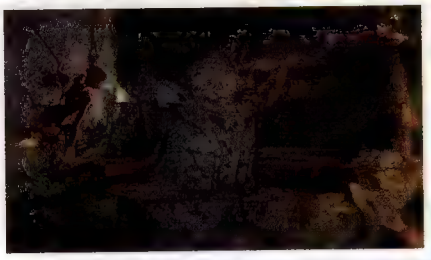
I livelli di gioco, pur essendo tecnicamente ben realizzati, hanno un design altalenante. Si passa da templi stereotipati in stile Indiana Jones (troppo schematici per interessare i giocatori più smaliziati) a fondali marini perfettamente riprodotti, da livelli un po' troppo 'riciclati' a sfaccettate giungle piene di vegetazione. Gli stage subacquei possono a buon diritto annoverarsi tra quelli più riusciti: la (bellissima)





Che ci sia pioggia, grandine o neve, Lara ha un dovere morale verso tutti i suoi fan: apparire sexy e scollata. Non ha importanza se l'immersione o l'escursione che andrete a compiere sia nel Mar Glaciale Artico o nelle calde giungle peruviane, potrete sempre scegliere un abito discinto da indossare prima di iniziare la missione

Un interessante enigma ci vedeva impegnati a sconfiggere un kraken cieco che, per via della sua stazza, era rimasto intrappolato in una delle rovine sommerse. Lo scopo dell'enigma era attivare sofisticati meccanismi volti a far cadere sul mostro la piattaforma irta di spine che gli ondeggiava sul cranio



protagonista nuota in modo ammiccante ma realistico, e il sistema di controllo di queste sezioni riesce a regalare molte soddisfazioni. Nuotare, risolvere enigmi e combattere in assenza di peso non è mai stato così semplice e divertente. Questi livelli rendono inoltre visibile un'interessante caratteristica che di sicuro non dispiacerà a tutti i fan di sesso maschile: è stimolante vederla riemergere vestita solo di un'attillatissima tuta da sub, mentre le goccioline d'acqua (realizzate una a una con un effetto molto suggestivo) le scivolano dalle spalle giù per il corpo. Pur persistendo una certa rigidità nelle animazioni, Lara diventa finalmente più donna che bambola, anche grazie a una vasta gamma di gesti ed espressioni facciali che la rendono più umana e convincente. A ogni scivolone si sporca, si graffia, si bagna i vestiti e reagisce realisticamente all'ambiente di gioco. Peccato che non si possa dire lo stesso dei personaggi secondari e dei nemici, troppo plastificati sia nelle animazioni che nelle texture e, a parte rari casi, incapaci di opporre una valida sfida al giocatore, che, forte di una mossa speciale che può essere usata persino contro gli avversari più coriacei, non troverà il più delle volte difficoltà ad averne ragione. *Underworld* è comunque un gioco volutamente semplice, volto ad attrarre anche chi non ha mai giocato nessuno dei capitoli della serie, senza però dimenticare i giocatori più anziani con una modalità difficile molto impegnativa e la possibilità di modificare dinamicamente la difficoltà, in modo tale da creare un gioco personalizzabile e che possa offrire il giusto livello di sfida anche per i veterani della serie, a cui è maggiormente indirizzato il titolo.

Sfortunatamente, il gioco è disseminato di piccoli e grandi bug e caratterizzato da una generale mancanza di rifinitura poco perdonabile a un esponente del genere che esca nel post-*Uncharted*, cui peraltro *Underworld* si rifà spudoratamente sotto certi aspetti. Durante una splendida sequenza in moto, una delle più riuscite, potrebbe capitarvi di ruzzolare in una classica trappola attraversando come se nulla fosse gli spuntoni sul fondo, e di vedere poi Lara accasciarsi al suolo in una posizione impossibile. Vi capiterà negli scontri più caotici di non riuscire a mirare con precisione a meno di non utilizzare il lock-on o di combattere con una telecamera che, proprio nel bel mezzo di un salto, si sposterà in una posizione tanto scomoda quanto improbabile. Si tratta ovviamente di difetti minori, che vengono oscurati per contrasto dalle tante emozioni che il gioco riesce a regalare a chi, con un pizzico di lungimiranza, decide di continuare sino alla conclusione.

Tomb Raider: Underworld riesce quindi ad essere il degno successore di una serie che dopo essersi rialzata, con *Tomb Raider: Legend*, da una rovinosa caduta, continua nella giusta direzione lungo una faticosa risalita verso la posizione occupata dai primi due episodi. Peccato che il titolo, ancora lontano dai fasti del passato, riesca a essere semplicemente un unico piccolo passo in avanti che si concretizza comunque in un gioco emozionante e di pregevole fattura. **[8]**

Enigmistica Indy-style

Tra le cose più riuscite di *Tomb Raider: Underworld* segnaliamo i vari enigmi che riescono a essere in linea con l'ambientazione circostante, cosa che non accade molto spesso in questo genere di giochi. Non si tratta più solo di premere interruttori e raccorgliere statue, questa volta vi saranno richieste l'intelligenza e l'improvvisazione di un novello Indiana Jones. All'interno di un tempio vi verrà ad esempio richiesto di attivare un complesso meccanismo tramite delle reliquie da raccogliere in quattro stanze piene di trappole, da evitare con l'aiuto di un *bullet time* che entrerà in funzione non appena la situazione si farà scottante. Altre volte invece dovrete riuscire a rallineare, tramite un gioco di luce, delle ombre proiettate su delle vetrate gotiche alla fantasia di queste ultime. Non si tratta d'innovazioni trascendentali, ma il design degli enigmi riesce comunque ad aggiungere quel pizzico di sapore in più.

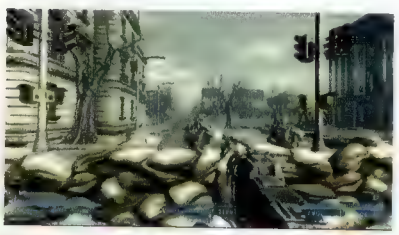
FALLOUT 3

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ATARI
SVILUPPO: BETHESDA SOFTWORKS PEGI: 16+

Sebbene al giocatore sia data la possibilità di avere un approccio simil-FPS, il sistema di combattimento V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) risulta molto più appagante e tatticamente sensato

Dal momento che *Fallout* riveste un posto di prestigio nell'Olimpo delle opere di fantascienza post-apocalittica, l'idea che un diverso team prendesse le redini dello sviluppo del terzo capitolo aveva creato non pochi dissensi tra i suoi fan. Oggi siamo lieti di annunciarvi che questi timori erano del tutto infondati, poiché la grandiosa bontà di *Fallout 3* è percepibile fin dai primissimi istanti.

Attraverso uno dei prologhi più intriganti e coraggiosi mai visti in un GdR, al giocatore è data la possibilità di vivere in prima persona gli eventi salienti della sua infanzia, sperimentare il sistema di dialoghi e definire intanto gli attributi di base del proprio alter ego. È qualcosa che va ben oltre la classica concezione di tutorial e in cui l'immenso editor del personaggio e la scelta delle caratteristiche appaiono solo come effimeri tasselli di un mosaico più grande. Tuttavia, è proprio quando ci si



Gli stimpack sono utili strumenti curativi, ma, dato il loro numero limitato, potreste ritrovarvi spesso senza. Cibo e acqua trovati per strada potrebbero rivelarsi una buona alternativa, ma le radiazioni vi dissuaderanno dall'abusarne

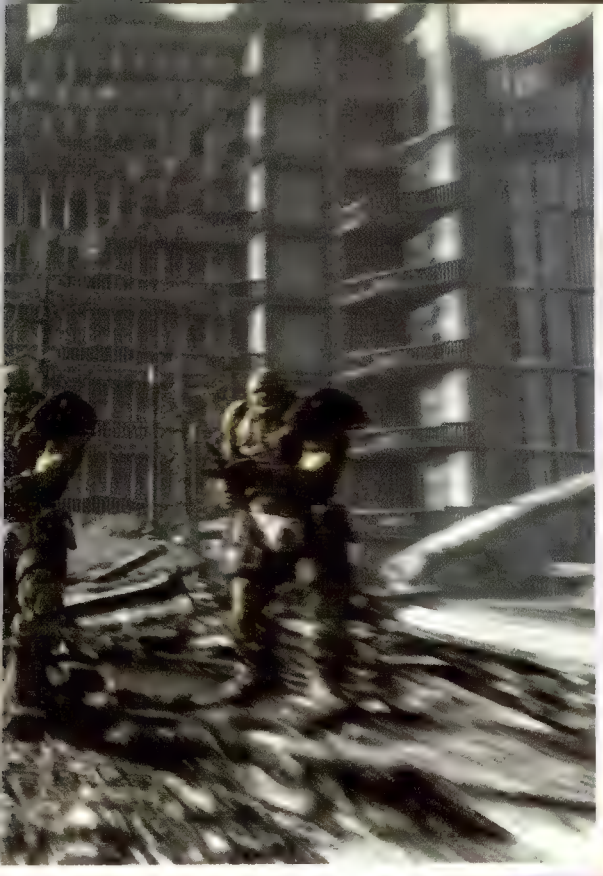
In qualsiasi momento è possibile interrompere il gioco e cambiare livello di difficoltà. Tuttavia, l'IA dei nemici sarà sempre in grado di stupire: un predone disarmato potrebbe decidere di attaccarvi a mani nude, darsela a gambe o raccogliere l'arma di un compagno morto

comincia ad affezionare alla vita nel Vault e ai suoi residenti che un evento imprevisto, la fuga di vostro padre, vi costringerà ad abbandonare quella che per diciannove anni è stata la vostra casa, spingendovi d'ora in avanti a esplorare un mondo a voi ignoto: la superficie. Una volta fuori, la vista del giocatore resterà abbagliata per una manciata di secondi, prima che i suoi occhi possano mettere a fuoco un'ambientazione mozzafiato. Suona come di già visto, ma non aspettatevi di trovare quelle floride distese boscose che abbracciavano la Città Imperiale: il sottile senso di *déjà vu* svanisce non appena si realizza che l'intera avventura avrà luogo in un'enorme landa desolata, costellata da pozze radioattive, costruzioni diroccate e creature mutanti.

> Uno dei primi bivi vi porterà a decidere se far detonare un ordigno atomico all'interno di una città oppure disinnescarlo

Coloro che temevano l'arrivo di un *Oblivion* post-apocalittico potranno dormire sonni tranquilli: sebbene la sua influenza sia (in positivo) palpabile in più di un'occasione, Bethesda è riuscita egregiamente a non snaturare il cuore della serie, attingendo a piene mani dai punti di forza del suo precedente GdR, ma smussandone ampiamente i difetti. Questa volta, il mondo di gioco è vasto abbastanza da soddisfare gli amanti dell'esplorazione, ma non tanto da scoraggiare i detrattori delle avventure 'extreme free-roaming': l'intelligente distribuzione di avamposti e di centri nevralgici rende il tutto meno dispersivo, offrendo sempre qualcosa con cui intrattenere il giocatore, ma senza dar vita a un universo illogicamente troppo popolato. Dovendo inserire un numero minore di PnG (il gioco ne conta circa 300, mentre in *Oblivion* erano un migliaio), il team di sviluppo ha avuto modo di concentrarsi maggiormente su ciascuno di loro, caratterizzandoli meglio sia a livello estetico che di background. Ogni personaggio assume finalmente un ruolo concreto all'interno del mondo di gioco, senza così sembrare un fantoccio inserito soltanto per fare numero, mentre le migliorie apportate alla Radiant IA rendono più credibili le loro attività quotidiane.

Fin dalle prime ore di gioco, la trama porrà dei drastici bivi dinanzi al giocatore, ramificandosi in maniera estremamente diversa a seconda delle sue scelte: non a caso, uno dei primi vi porterà a decidere se far detonare un ordigno atomico all'interno di una città oppure disinnescarlo. Come prevedibile, l'interazione con gli altri personaggi sarà condizionata dal livello di Carisma, dalle vostre capacità di interloquire e dalla vostra reputazione. Ciononostante, capire quale sia la scelta più giusta da seguire non sarà sempre chiaro (come invece accadeva con titoli



Se proprio si vuole trovare un difetto nel gioco, questo risiede nel frequente pop in che interessa gli oggetti lontani del paesaggio. Domanda: guardando all'opera nel complesso, ciò deve davvero avere un peso sul voto finale? Risposta: assolutamente no

Durante le 20 ore necessarie a terminare la quest principale, e le ulteriori 20 per quelle secondarie, capiterà di affrontare epiche battaglie con i boss. Durante lo scontro con un mastodontico Supermutante, il giocatore sarà costretto a sfruttare a suo vantaggio l'ambiente circostante

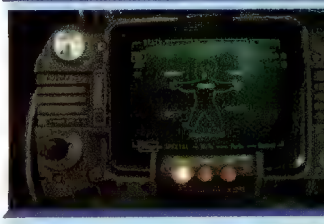
come *KOTOR* o *Fable*) e talvolta sarete spinti a commettere azioni che vanno in netto contrasto con la vostra moralità.

L'essenza della serie è stata preservata anche per quanto riguarda il sistema di combattimento, benché l'approccio a turni caratteristico dei primi due capitoli sia stato rispolverato e riproposto sotto una nuova veste. Che stiate utilizzando una pistola, una granata o un coltello, l'azione entrerà in pausa, permettendovi di scegliere la parte del corpo da attaccare. In breve tale meccanismo, forzato solo all'apparenza, si dimostra immediato e divertente, mentre le diverse inquadrature, le sequenze in slow motion e l'aspetto esageratamente gore delle uccisioni offrono un senso di appagamento senza eguali.

Eppure, manco a dirlo, l'aspetto migliore del gioco è quello che tutti si aspetterebbero da un qualsiasi capitolo di *Fallout*. Quasi si rabbrividisce camminando attraverso una Washington DC totalmente rasa al suolo, potendo ancora distinguere tra le rovine alcuni edifici realmente esistenti (come il Campidoglio o il Lincoln Memorial): come da copione, a questo suggestivo scenario di desolazione vengono accostate la musica e l'iconografia classiche degli anni '50. Chi ha giocato i primi due capitoli saprà bene quanto perfetta possa risultare tale dicotomia, costantemente enfatizzata da una direzione artistica che trova in *BioShock* l'unico vero rivale. Muoversi tra i resti di una città vuota e devastata mentre si ascoltano alla radio brani doo-wop è un'esperienza a dir poco paradossale, a dimostrazione di come Bethesda sia stata in grado di avvalersi in toto delle potenzialità comunicative del medium.

Gli annunci via radio e le locandine sparse per le città (o quello che rimane di esse) hanno spesso fini propagandistici mentre, durante l'esplorazione di un secondo Vault, vi troverete a *vivere* uno degli episodi più surreali che la cultura cyberpunk abbia mai visto. *Fallout 3* è un monumento all'eccellenza nell'art direction e un baluardo di game design, varietà ed emozioni, un autentico simulacro che le altre opere dovrebbero ammirare e imitare. Tacciano i conservatori: lo sposalizio tra Bethesda e *Fallout* è più che riuscito. **[10]**

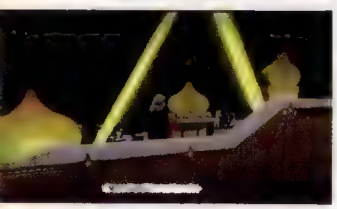
Pipboy

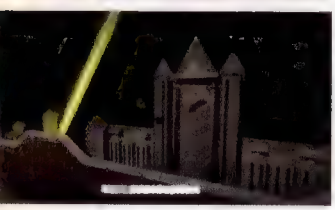


Il Pipboy-3000 è probabilmente uno degli strumenti più completi mai visti in un videogioco. Conferito a ogni residente del Vault che abbia raggiunto i dieci anni, questo computer da braccio permette di visualizzare tutte le caratteristiche del proprio alter ego, le abilità e le statistiche, le condizioni di salute, l'inventario e la mappa. È possibile visualizzare e organizzare le missioni in corso, modificando su una mappa digitale il proprio itinerario, mentre le diverse stazioni radio alternano brani, marce belliche e annunci propagandistici, rendendo quasi superflua la presenza di musiche create *ad hoc* per ogni zona.

LITTLEBIGPLANET

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SONY
SVILUPPO: MEDIA MOLECULE PEGI: 7+

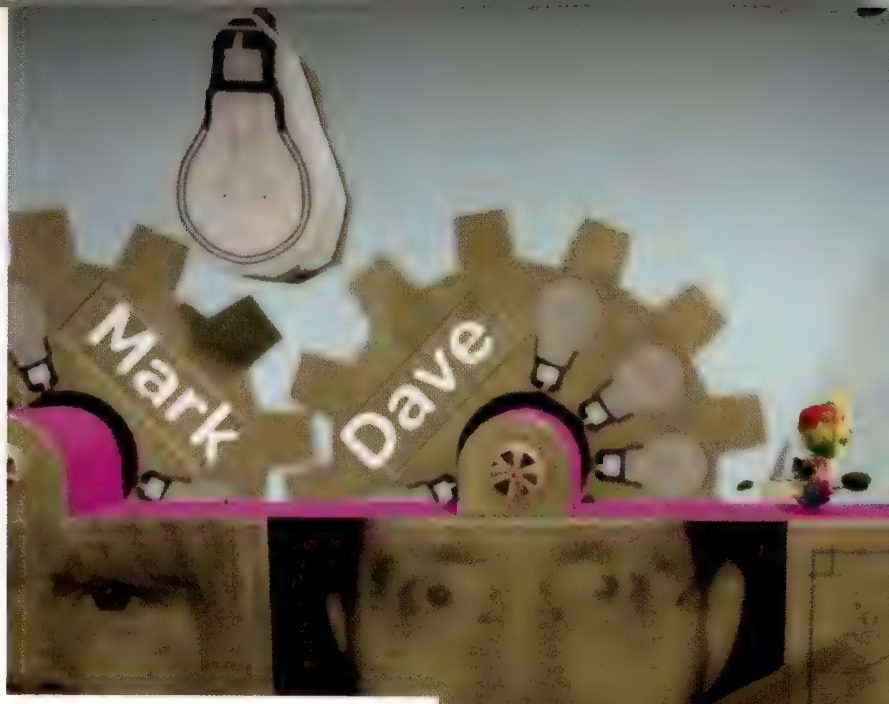




San Pietroburgo, 2048: i riflettori ruotano a 90 gradi con una compensazione di 45, tranne quello caduto dietro lo scenario che non ci siamo presi il disturbo di ripescare. Far apparire oggetti tra dimensioni e piani è facile come passare da gioco a editor, rendendo facile ricreare, e anche migliorare, l'atmosfera dei platform vintage

Nelle prime due ore di *LittleBigPlanet*, la voce narrante di Stephen Fry (lo stesso della Guida Galattica per Autostoppisti) minaccerà di rubare la scena, e se non sarà lui a farlo provvederà Sackboy, un'espressiva bambola di pezza da vestire di cui potrete muovere e scuotere braccia e testa con gli stick analogici e cambiare l'espressione con il D-pad. L'introduzione a questo gioco travolgente è così attenta, così imperniata su una presentazione paterna ma mai apprensiva, che vi chiederete se vi sia qualcosa sotto. Più tardi vi meraviglierete che non vi sia effettivamente nulla. Al lavoro, sul treno o prima di scivolare nel sonno il vostro stupore crescerà ancora di più. E quando vi chiederete se questo senso di meraviglia avrà mai fine, saprete già la risposta.

Finora avrete paragonato il gioco a molte altre cose. Alla Fucina di *Halo 3*, a tutti i *Mario* in un sol colpo, a STOS e AMOS, seminali kit per creare giochi a 16-bit, agli show alla Takeshi's Castle o a una vetrina del centro addobbata per Natale. Ma vi renderete conto che per ogni gioco a cui somiglia è anche paragonabile a qualcosa di reale. Sì, *LittleBigPlanet* è un platform, con uno story mode completo di oltre 50 livelli e minigiochi, il tutto corredato da classifiche e supporto per il gioco online di gruppo. E, sì, è un set di costruzioni così sofisticato da aver creato tutto questo. Ma, sopra ogni cosa, è un mondo edificato con un'attenzione al dettaglio così incredibile che sembra quasi traboccare dallo schermo e gocciolare sul pavimento.



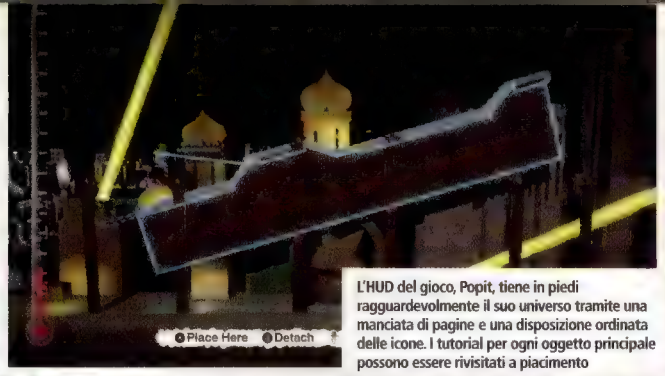
Ci si rende presto conto dei vantaggi di usare oggetti larghi e scolpiti con cura piuttosto che pile di materiali più piccoli. Incollare e scollare i pezzi non necessari induce all'agonia quanto guardare l'intera struttura collassare quando ci si dimentica di incollarla

È un mondo regolato da leggi fisiche estesamente rinforzate, che a chi si aspetta un editor rigoroso come quelli per PC suonerà come un compromesso. Nulla potrebbe essere più lontano dalla verità. Quando assemblate un livello usando vari materiali, lo colorate con gli adesivi e lo trasformate in un gioco adoperando leve, interruttori, sensori e giunture, il massimo che potrete fare per bloccare l'irrevocabile corso della fisica sarà, letteralmente, premere il pulsante di pausa. Solo allora gli oggetti fluttueranno senza ancorarsi al suolo o l'un l'altro, o potranno essere editati senza che il loro comportamento causi problemi. Premiamo Play e la vita tornerà a scorrere in *LittleBigPlanet*, facendo ruzzolare qualunque cosa non incollata o puntellata a dovere come decreta la gravità. Inoltre, il gioco si svolge su tre piani in 2.5D: se qualcosa sullo sfondo cade dietro la parte frontale, dovrete rimuovere l'ostacolo per selezionarla e recuperarla.

Una cosa del genere semplifica la vita? No. Piuttosto, la arricchisce. Mentre vi farete strada saltando, afferrando e dondolando attraverso un intero livello, che sia il vostro, uno delle migliaia che sicuramente saranno caricate sul server o una creazione propria di Media Molecule, dietro ogni pezzo è iscritta la storia di come sia arrivato lì, di come sia stato posto in essere senza trucchi, solo con una goccia di colla, un pizzico di curiosità e un po' di paccottiglia selezionata con cura certosina. Gli scienziati nel nostro laboratorio hanno testato il principio costruendo il primo livello di *Strider*. Le stelle (ovvero i LED) sono state impresse nel cartoncino annerito e ancorate ai soffitti; i riflettori erano montati sui

> LittleBigPlanet è un mondo edificato con un'attenzione al dettaglio così incredibile che sembra quasi traboccare dallo schermo

Sembra che la funzione annulla del gioco scriva istantanee sull'hard disk a ogni azione, producendo un lag nascosto dall'animazione del riavvolgimento. Il lato positivo è che l'intera cronologia dei lavori viene salvata, dandovi la libertà di sperimentare senza paura di causare un danno irreparabile



L'HUD del gioco, Popit, tiene in piedi ragguardevolmente il suo universo tramite una manciata di pagine e una disposizione ordinata delle icone. I tutorial per ogni oggetto principale possono essere rivisitati a piacimento

Non sono solo le texture e gli shader a portare gli oggetti in vita. Le loro proprietà fisiche sono del tutto convincenti, dai piedi del Sackboy che scivolano sul vetro al fragoroso collasso di uno sfondo sbilanciato

Sebbene gli adesivi possano essere catturati con il PlayStation Eye, e molta della musica inclusa si possa dividere in canali da mixare, il contenuto personalizzabile sembra limitato dai problemi legali. Non potrete importare la vostra musica, ad esempio, o immagini dalla vostra cartella di foto

segnalibri e infilati dietro le quinte. Non è design assistito dal computer, è un'opera di scenografia, una magia tutta fisica.

Lavoro e gioco collidono qui con una forza così impareggiabile da diventare indistinguibili l'uno dall'altro. Bungie ci era arrivata per prima, si potrebbe obiettare, ma c'è una differenza fondamentale. Come annuncia il suo irresistibile preambolo, *LittleBigPlanet* è un mondo senza confini. Oltre a un termometro che v'informa quando il vostro il livello è troppo complesso, il solo limite è il cielo. Quel che vi viene consegnato non sono soltanto le componenti prefabbricate del platform, e nemmeno pezzi sfusi, ma la sua scienza, aggiornata per avvantaggiarsi delle capacità dell'hardware ospite e applicabile praticamente a tutto. Shooter verticali e orizzontali, cloni di *Mario*, giochi d'avventura con tanto di dialoghi, carillon interattivi, sfide a punti, machinima, picchiaduro, giochi di corse, pixel art, esperimenti scolastici, presentazioni per assemblee: tutto questo e ancora di più è possibile.

Il big bang è avvenuto quando la beta del gioco, i cui frutti saranno mantenuti online al lancio, ebbe inizio lo scorso mese. Nelle settimane che hanno seguito, il suo universo si è espanso esponenzialmente. Per chi è incline a godersi piuttosto che a promuovere questa crescita c'è una gamma quasi infinita di livelli creati dagli utenti. Anche nel caso in cui la mostruosa campagna pubblicitaria del gioco fallisse, la sua base utenti parla da sé. La meraviglia non mostra segni di arresto, e i risultati miglioreranno al punto, e in alcuni casi è già successo, che la linea tra sviluppatore e consumatore evaporerà. Se non ci fossero di mezzo i soldi e questo gioco uscisse preinstallato su ogni PlayStation 3, sarebbe in grado di inghiottirci tutti.

Anche chi è infastidito dalla sua azione platform particolarmente aleatoria, dagli imprevedibili cambi di parallasse, dai tutorial obbligatori e dall'occasionale crudeltà del suo sistema di vite (ogni checkpoint fornisce un numero fisso di tentativi) potrebbe, a patto di aprirsi totalmente al concetto allargato del gioco, ripensare irreversibilmente la sua disposizione d'animo. L'unico problema inevitabile è che il sistema di valutazione per i livelli generati dagli utenti è ovviamente controllato dalla community, e i gusti del resto del mondo potrebbero non corrispondere ai propri.

Ma il senso di *LittleBigPlanet* sta nel cambiare prospettiva. A poche settimane dalla sua uscita limitata in anteprima questo gioco è esploso, senza dubbio oltre le previsioni e il suo codice di partenza. E anche, in effetti, oltre le convenzioni della recensione media. È una rivoluzione multiplayer, un caposaldo visivo, un'impresa di ingegneria, e uno dei giochi più affascinanti mai creati. Ma anche questi riconoscimenti sembrano insignificanti di fronte alla sua portata, al suo potenziale e all'apparente inesauribilità di entrambi. Inoltre con esso il paria di questa generazione, Sony, ha dispiegato l'intera potenza di publishing a sua disposizione. Era dai primi giorni della PlayStation che questo travagliato marchio non era sinonimo, e patrono, di un'opera così ardita, trascendente e magnifica. **[10]**

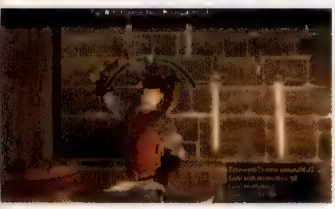
Al momento di andare in stampa, la possibilità di costruire i livelli cooperando online era stata rimandata a un aggiornamento post-lancio. Nonostante ciò, il multiplayer sembra spaventosamente completo, dal co-op a quattro giocatori alla facilità con cui i propri voti sono stampati sui livelli degli altri utenti

Politicamente (s)corretto

A breve distanza dalla data d'uscita (apparentemente) definitiva, con il primo carico di copie nei negozi e a beta ormai conclusa, un comunicato di Sony ha versato una doccia fredda su tutti i fan del lavoro di Media Molecule, annunciando uno slittamento della pubblicazione pari a tre settimane. Il motivo del consistente ritardo, pur non addotto ufficialmente, è stato svelato da una rivista online di videogiochi, che ha rinvenuto nella bacheca messaggi del sito PlayStation 3 europeo un post, scritto da un utente a nome della comunità islamica, che invitava a rimuovere dal brano di sottofondo del primo livello nel mondo 'Swinging Safari' alcune strofe troppo simili a espressioni presenti nel Corano, un uso del testo sacro considerato offensivo e irrispettoso. La richiesta è stata prontamente accolta dalla divisione europea di Sony, come si può constatare dall'azione intrapresa.

FABLE II

FORMATO: 360 USCITA: 24 OTTOBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS
SVILUPPO: LIONHEAD PEGI: 16+



L'illuminazione è eccellente, sia quando si infiltra timidamente tra i pesanti drappi di oscurità di un maniero gotico sia nella sua qualità più tersa e solare. I mestieri (sopra, foto al centro) sono la via più veloce per guadagnare denaro. Più svolgerete un determinato lavoro più salirà il vostro livello, e così i vostri profitti

Bene e male, purezza e corruzione, grasso e magro: *Fable II* si basa sugli opposti, ma la vera questione d'interesse comune è se Lionhead abbia finalmente creato un gioco all'altezza delle sue premesse o se si tratti semplicemente di un altro buon titolo impreziosito da qualche piccolo tocco di classe. Ora possiamo dirlo. *Fable II* è il più grande traguardo a oggi raggiunto da Lionhead e riesce a essere, contemporaneamente, una ritmata e coerente storia d'avventura tra le migliori che il medium possa offrire e un accattivante mosaico di personaggi e sidequest capaci di distrarvi costantemente dai vostri progressi.

Fable non è mai stato il più serio dei giochi, ma c'era qualcosa di impropriamente solenne nella sua percezione di se stesso. Qui non si ritrova nulla del genere. Resta l'occasionale, pretenziosa pomposità, abbastanza irritante da far desiderare di radere al suolo un villaggio, ma costantemente percorsa da un senso di scherzosa futilità che mette profonde radici nel gioco stesso. Entrate in una casa, frugate negli effetti personali del proprietario e, quando questi correrà al piano superiore per fare le sue rimostranze, eseguite una serie di gesti osceni al suo indirizzo per poi fuggire dal balcone. Attirate un passante con un'aggraziata danza per poi mostrargli il dito medio, magari facendo gli sbruffoni. Regalate alla vostra innamorata del cioccolato e poi ruttatele in faccia. O ancora, fate il morto (imitati dal vostro cane) solo per

alzarvi improvvisamente e spaventare i cittadini innocenti. Insegnate al vostro cane a urinare a comando e dove vorrete. Stampate la suola del vostro stivale sui soffici posteriori dei polli.

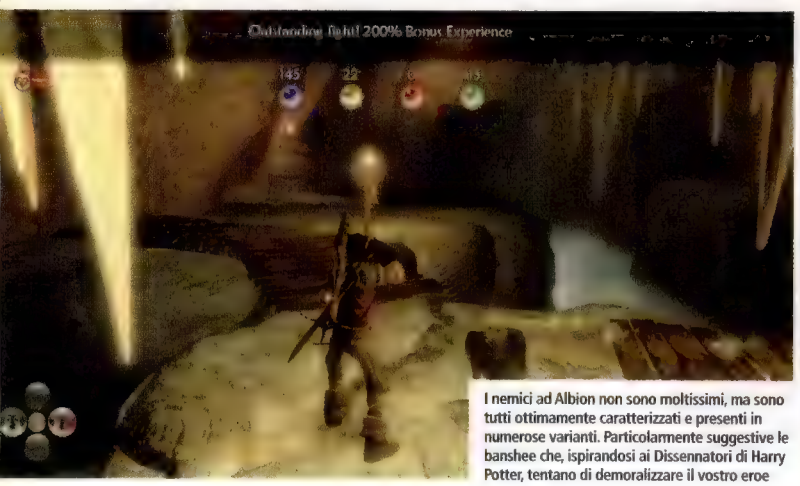
La libertà di scelta non è mai stata accompagnata tanto di frequente da una sonora e colpevole risata. E c'è un buon motivo: *Fable II* ha infatti bisogno di una certa dose di frivolezze per controbilanciare la sua cupezza di fondo.

Fable II è il più grande traguardo a oggi raggiunto da Lionhead e una ritmata storia d'avventura tra le migliori che il medium possa offrire

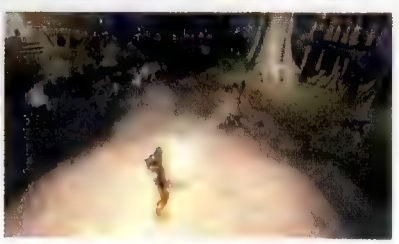
Molte quest terminano nel modo peggiore o non vanno secondo i piani. Il fato delle persone sarà completamente nelle vostre mani, ma occasionalmente sarete voi a dovervi piegare al loro capriccio, e ogni vostra decisione avrà un suo peso. Non nel senso che il mondo di gioco cambierà (anche se spesso accadrà) o che essere buoni vi frutterà un premio (sebbene anche questo possa succedere). Vi renderete conto della loro importanza perché spesso vi capiterà di fermarvi davanti allo schermo per più di trenta secondi a ponderare le possibilità e le conseguenze associate a ciascuna opzione. Una singola scelta ci ha persino tenuto impegnati per cinque minuti buoni: non sarete magari spinti a ripensare il vostro modo di essere, ma ciò vi costringerà se non altro a osservare le vostre azioni in una luce completamente nuova.

Missioni in serie, piccole storie e grandi decisioni costituiscono uno dei risvolti di *Fable II*, ma a tutto è conferita un'ulteriore salacità dal rapporto del vostro avatar con il mondo. Che stiate commerciando in vestiario, radendovi la barba o sfornando bambini, le città risultano ricche, sfaccettate e infarcite di sorprese di ogni sorta. Ogni edificio ha un suo scopo, sia uno dei tanti tipi di negozi, un'attività che vi offrirà un lavoro o semplicemente la casa di qualcuno. Ogni locazione contiene qualcosa degna di nota, che si tratti di un quadro curioso o di un forziere, e ogni singolo centimetro di terra può essere acquistato.

Qui si solleva un'altra domanda: volete preoccuparvi di questioni avventurose oppure diventare proprietari terrieri? Volete possedere negozi o zone residenziali? Volete sedurre il marito di una donna e sbatterla fuori dalla loro casa? Un intero ramo di attività collaterali da perseguire vi attende, attività che ben presto diventeranno compulsivamente assuefanti dato che le succitate proprietà danno modo di accumulare, tramite le rendite, una quantità spropositata di denaro indipendentemente dal fatto che stiate giocando o meno. Per acquisire il capitale necessario a diventare un ricco feudatario



I nemici ad Albion non sono moltissimi, ma sono tutti ottimamente caratterizzati e presenti in numerose varianti. Particolarmente suggestive le banshee che, ispirandosi ai Dissennatori di Harry Potter, tentano di demoralizzare il vostro eroe



I combattimenti possiedono una reale energia, specie quando si riesce a mandare a segno una sostanziosa combo mentre l'azione entra in slow motion per mezzo secondo. Il passaggio da un attacco all'altro è stato implementato sapientemente

Sono davvero poche le armi che, divise per tipi, potrete utilizzare in *Fable II*. Tutte sono però ben bilanciate e l'inserimento di piccoli upgrade vi darà la possibilità di customizzarle maggiormente. Chi non vorrebbe un martello magico che dona oro ogni volta che si uccide un nemico?

... Che lo seguiva ovunque andasse. Il vostro compagno canino sarà infatti con voi per quasi tutto il tempo che trascorrerete in *Fable II*, ed è senza dubbio una benvenuta compagnia durante i vostri viaggi solitari attraverso dungeon e caverne. Il suo comportamento non è comunque così sorprendente come era stato suggerito e la situazione non è migliorata dal continuo clipping col vostro personaggio. Ciò nonostante, la sua presenza costante e il suo attaccamento vinceranno anche i più scettici. Si rivelerà inoltre un importante compagno durante l'esplorazione e il suo naso e la sua capacità di scavare saranno utili a tutti i cercatori di tesori.

potrete, ad esempio, diventare mercanti, scegliere la città giusta per vendere i vostri prodotti e, pian piano, se siete bravi, arrivare a influire sull'economia locale. Perché lasciare un ridente villaggio alla mercè dei banditi? Basterà investire e, dopo un periodo di sviluppo, lo vedrete diventare un paradiso abitato da persone rispettabili. E tutti sapranno che i responsabili di questo cambiamento siete voi.

Nel mondo di *Fable II*, insomma, vale davvero la pena perder tempo. È divertente prendere in giro i villici, far facce buffe ai bambini e ammiccare alle bariste. Comprare una proprietà ha più che un mero interesse pecuniario e investire nel futuro di Albion e dei suoi abitanti, nel caso decidiate di farlo, è un'attrattiva irresistibile.

Al di là delle imprese più borghesi (ed elementari), i combattimenti dimostrano che spesso ciò che ha meno vale più. Assegnare ogni attacco (corpo a corpo, a distanza o magia) a un determinato pulsante tara il sistema su posizione e tempismo piuttosto che sulla destrezza manuale. Davanti a nemici in gruppi numerosi diventerà naturale pianificare in anticipo almeno due o tre mosse, perennemente in cerca di quei fatidici bonus di esperienza che il gioco elargisce con parsimonia.

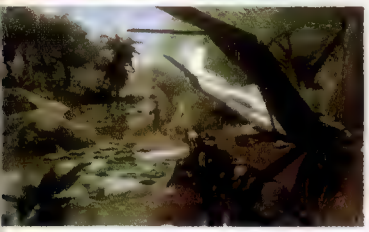
La parte meno riuscita è la gestione della giovinezza del personaggio, impastoiata nelle sue ingombranti mansioni di tutorial tanto più colpevolmente in quanto si parla dell'incipit della vicenda, ma che a essere sinceri fino in fondo si conclude perlomeno con un certo stile. Spesso rimarchevoli sono invece le animazioni, sebbene a volte, quando si manovra il personaggio, sembra quasi che fluttui: uno spiacevole inconveniente per un titolo che punta molto sul legame tra giocatore e mondo di gioco. *Fable II* soffre inoltre di una serie di difetti tecnici abbastanza comuni nei prodotti su larga scala per Xbox 360 e che comprendono dei fastidiosi effetti di pop-up e pop-in all'orizzonte.

Nessuna di queste imperfezioni riesce però ad affliggere il mondo di *Fable II*, che con la sua bellezza sovrasta ben presto ogni possibile appunto. Si tratta di un titolo che si sviluppa gradualmente fino a diventare irresistibile, un bellissimo GdR che riesce a catturare anche dopo la fine della campagna principale e su cui rifletterete anche quando non siete seduti davanti al vostro 360. Ma la scelta principale da fare in *Fable II* è una sola: giocarlo oppure no. E si tratta della decisione più semplice di tutta Albion. **[9]**

FAR CRY 2

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: UBISOFT MONTREAL PEGI: 18+

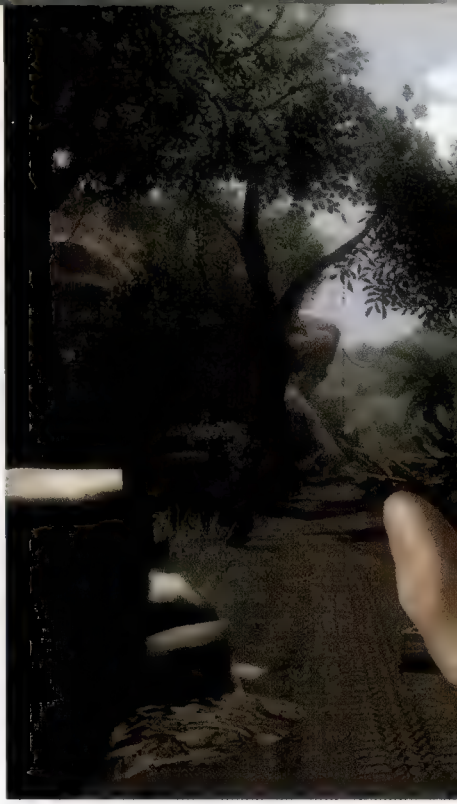
I veicoli terrestri, acquatici e d'aria si dividono a loro volta in più modelli, ognuno dei quali può essere adatto a un'occasione diversa ed essere più o meno performante; sono indispensabili per proseguire, ma costituiscono anche un irrinunciabile divertimento fine a se stesso



Scortati da un abitante del posto, il sole equatoriale ci saluta mentre siamo sopraffatti dall'immensità del paesaggio, con una linea dell'orizzonte che si estende a perdita d'occhio oltre le brulle colline. Per quanto tutto ciò sia romantico, una lezione ci viene ben presto impartita: quello di *Far Cry 2* è un mondo pericoloso almeno quanto la sua controparte reale. Pugnalati da un attacco di malaria, ci ritroviamo su un lettino in preda al morbo, mentre di fronte a noi si staglia la figura della nostra nemesi: The Jackal, il trafficante d'armi che rifornisce le due fazioni in guerra alimentandone l'odio. Il nostro obiettivo è ucciderlo, ma per raggiungerlo dovremo prima percorrere una strada fatta di sporcizia, sangue e bassezza umana.

Le facilitazioni di ogni sorta o i sentieri prestabiliti non sono contemplati. Questo è un mondo procedurale che pulsa di vita propria, in cui voi stessi siete chiamati a vivere e sopravvivere. L'ossatura è definita dalle missioni legate alla storia principale, ma l'ordine in cui affrontarle, o se affrontarle o meno, è una scelta che passa per le vostre mani.

Il salvataggio può essere effettuato nei classici savepoint, che però sono molto rari da trovare; il più delle volte invece salverete dormendo in un avamposto nemico, che andrà prima opportunamente bonificato correndo un rischio da valutare attentamente



I territori che si attraversano andando da una missione all'altra costituiscono una rete ad alta densità, in cui gli eventi sono accidentali piuttosto che prestabiliti. Le sessioni di guida diventano così parte integrante del gioco vero e proprio, mai noiosi e ridondanti, perché è il modello in sé a divertire nella sua maneggevolezza, e soprattutto perché vi ritroverete sempre qualche altro veicolo in coda che tenta di speronarvi, spesso dirigendo contro di voi una raffica di proiettili. Per questo è molto difficile che il vostro viaggio sia tranquillo, e anche se per qualche motivo nessuno vi tagliasse la strada i nodi verrebbero al pettine al posto di blocco più vicino, una fermata quasi obbligata. Purtroppo, la mancanza di un quicksave nella versione console si fa più dolorosa proprio in queste lunghe traversate, dal momento che morire in un raid costerà spesso svariati chilometri e minuti persi. Per quanto la libertà di andare ovunque desideriate fin dai primi momenti di gioco sia esaltante, si avverte talvolta la sensazione che deviando dal seminato i vostri sforzi ricoprano un ruolo subalterno. Le possibilità sono vaste, ma non tanto da poter forgiare da voi il corso degli eventi dato che dovrete comunque affidarvi a una struttura di missioni prestabilite. Pur reggendosi su un artifizio, però, la routine di gioco è un ingranaggio oliato a dovere che ipnotizza e affascina.

Qualcuno noterà subito che siamo nuovi del posto: i nostri vestiti sono ancora puliti. Qui infatti le mani ce le sporchiamo davvero, in un mondo ostile che impone le sue regole con il pugno di ferro. La corruzione di ciò che ci circonda passa prima di tutto attraverso il nostro corpo. Siamo profondamente

Il modello del protagonista è una presenza solida e perfettamente integrata nel mondo di gioco; non essendoci cut scene non vedrete il vostro personaggio, ma spesso l'inquadratura vi farà vivere in prima persona le sue sofferenze, indugiando sull'estrazione di una pallottola o su una fasciatura

Scivolare con una chiatta lungo il fiume è uno dei momenti più poetici del gioco, tanto di giorno che di notte, e gli effetti d'acqua creano un rinfrescante contrasto con il terreno prevalentemente arido

vulnerabili a causa della nostra malattia, le cui convulsioni potranno colpirci in ogni momento. E, di conseguenza, saremo dipendenti dalle pillole per combatterla, con tutti gli annessi e i connessi che comporta la lotta per procurarsene e continuare a sopravvivere, mentre rinvigoriamo le nostre forze vitali tramite le iniezioni. Il sistema di salute rende il ritmo di gioco ancora più palpitante, creando un sotterraneo senso di precarietà che si incastra perfettamente anche a livello narrativo.

Il gioco fa di tutto per farvi sentire inermi, costringendovi a rimuovere i proiettili dal corpo per curarvi, o a fare i conti con un fucile inceppato, cosa che capita non di rado specie se il vostro approccio agli scontri a fuoco è sconsiderato; allo stesso modo siete indifesi quando fuggite da un inseguimento e la macchina comincia a fumare e rallentare, costringendo ad armeggiare nel vano motore ed esponendo al fuoco nemico. La stessa caducità è applicata ai propri alleati, che una volta morti in battaglia saranno esclusi definitivamente da tutte le vicende; purtroppo, il peso della loro caduta non è altrettanto significativo, poiché si tratta perlopiù di comprimari stilizzati a cui è difficile affezionarsi.

La quantità e qualità dell'arsenale è encomiabile: vi guadagnerete i vostri strumenti di lavoro svolgendo missioni per conto di un ricettatore d'armi del luogo

La valuta corrente non sono le inutili banconote, bensì i diamanti, che costituiscono la ricompensa per le vostre fatiche

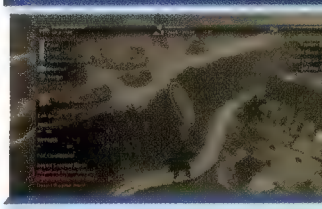
Pur reggendosi su un artifizio, la routine di gioco è un ingranaggio oliato a dovere che ipnotizza e affascina

Di tutt'altra caratura invece l'azione vera e propria. In una tale ubriacatura di libertà sarebbe facile dimenticarsi che prima di tutto *Far Cry 2* è un solido shooter in prima persona, ben congegnato e dai controlli agili, con un ampissimo spettro decisionale. Ogni scontro a fuoco può essere approcciato con uno stile diverso, e non ne viene incoraggiato uno in particolare a discapito degli altri. Giunti a un avamposto nemico, potrete pianificare un attacco silenzioso scrutando la situazione da una collina, magari muovendovi al buio, ma allo stesso modo potrete lanciarvi in un'incursione sfrenata, sparando a qualunque cosa si muova e facendo tabula rasa degli edifici. La distruttibilità è limitata ad alcuni aspetti, come alberi e automobili, ma il modo in cui tutto si avviluppa in lingue di fuoco, permettendo così di intrappolare od ostacolare il nemico, è così affascinante e rilevante a livello di gameplay da giustificare l'impossibilità di distruggere tutto il resto.

Le proporzioni del gioco stupiscono e, pur perdendo un po' dello smalto nel dettaglio in piccolo, questa riesce comunque a essere un'esperienza audiovisiva di straordinaria immersività, un mondo vivo, fatto di vegetazione lussureggiante, terreni desertici, foreste pluviali e miserevoli baraccopoli, in cui basta solo camminare per sentirsene parte. Lo sporco, il calore asfissiante, la siccità sono tremendamente palpabili, e sembra che tutto possa prender fuoco alla prima scintilla, in tutti i sensi.

Per quanto la sua struttura sostenga una trama ambiziosamente intellettuale e radicata nella letteratura, *Far Cry 2* non riesce ad elevare lo shooter free-roaming a un altro livello di gameplay. Ciò non toglie che, sebbene si possano tirare i fili della vicenda solo in parte, il peso delle nostre azioni si respiri nell'atmosfera surreale dei suoi luoghi, nell'aria polverosa, nell'astio delle sentinelle a un posto di blocco e nella nostra stessa vulnerabilità. È un mondo crudele, ma allontanandoci dal suo fascino decadente quello che proviamo è un misto di amarezza e nostalgia: che stiamo contraendo anche noi il mal d'Africa? **[8]**

Accessori di lusso



Far Cry 2 **avrebbe senz'altro beneficiato da un multiplayer co-op ambientato nel mondo free-roaming. Ciononostante, è stato scelto un approccio deathmatch molto più tradizionale, che rinuncia alle possibilità che avrebbe aperto una scelta più audace, guadagnandone però in facilità d'uso per tutti gli utenti. Il risultato finale assomiglia più a un gradito add-on che a una parte integrante della struttura, come del resto l'editor di mappe, che riesce a essere un divertimento piuttosto accessibile sia su PC che console. Vi verrà concessa una buona dose di libertà nel creare, ma essendo le mappe destinate alla modalità multiplayer dovrete rispettare dei limiti tecnici e di gameplay affinché il lavoro funzioni a dovere.**

DEAD SPACE

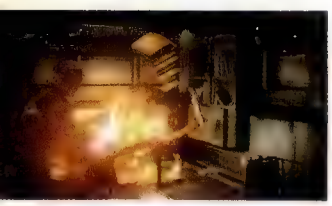
FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: EA REDWOOD SHORES PEGI: 18+

Un HUD ammaliante proietta letteralmente inventario e dati dalla tuta di Clarke, trasformandosi in un elemento inscindibile del mondo. Ruotandogli attorno la telecamera, lo sguardo di Clarke seguirà addirittura le diverse opzioni del menu, sebbene nel farlo sembri un tantino miope

Prima dell'uscita di *Dead Space*, EA organizzò un concorso online mettendo in palio 100 dei più bei film horror e di fantascienza. Il vincitore, però, faccia attenzione: a giudicare dal gioco ivi descritto, ciascuno di quei DVD sarà stato già visto almeno 100 volte. Prendendo le mosse da Punto di Non Ritorno e *Resident Evil 4*, questo survival horror disseziona pezzo per pezzo il suo genere di appartenenza prima di ricostruirlo e adattarlo alle proprie misure. E se sviare l'attenzione è il segreto per creare il terrore, questo gioco arriva dal più improbabile dei luoghi: Redwood Shores, i confusi creatori de *Il Padrino* e *I Simpson: Il Videogioco*.

Cliccare lo stick analogico proietterà un filo di Arianna dal palmo della mano di Clarke, che assieme agli onnipresenti salvataggi e checkpoint evita che il gioco scada in una noiosa e ripetitiva ricerca

> I suoi valori produttivi sono fuori dal mondo, e danno vita a una delle ambientazioni più drammatiche mai viste in un videogioco



In quello che non si può che definire un furto spudorato, il gioco ha i suoi boss stile Regenerator di *RE4* a cui ricrescono nuovi arti nel giro di qualche minuto. Fortunatamente, fungono solo da apripista per situazioni più complesse e appaganti

Il fatto che la trama sia derivativa viene mitigato dalla sua onestà: dopotutto, il nome del protagonista è Isaac Clarke. Isolato con i sopravvissuti della sua squadra investigativa sulla nave mineraria Ishimura, scoprirà rapidamente che, anche se le luci sono tutte spente, il suo equipaggio è ancora lì. Qualcuno è spalmato su muri e soffitti, e molti altri sono diventati urlanti ammassi di carne e ossa in decomposizione. Fortunatamente, essendo un ingegnere, Clarke è esperto nell'uso di strumenti laser e fusibili rotti.

Ambienti incredibilmente esotici e suggestivi vi attendono: un ponte minerario, la sala macchine e l'area medica, roba da far impallidire un'isola tropicale. Eppure *Dead Space* è un gioco sorprendentemente dinamico e sfarzoso. Non tanto a livello di costi, quanto di pura energia creativa. I suoi valori produttivi sono fuori dal mondo, e danno vita a una delle ambientazioni più drammatiche mai viste in un videogioco. E ciò che trae da *Resident Evil 4* (che saccheggia avidamente) sono i suoi aspetti migliori e più brillanti, i nemici costruiti attorno al vostro arsenale, gli scontri carichi di ritmo e di brividi di piacere perverso, l'impenitente piglio ludico e la vitale abilità di prendere i giocatori in contropiede sempre al momento giusto.

Come nella maggior parte dei survival horror, la chiave degli scontri sta nella gestione del panico: più facile a dirsi che a farsi, quando un agglomerato di lame e budella spunta a tutta velocità da dietro un angolo. Un sistema di amputazioni gioisamente esplicito trancia i nemici con una precisione degna di *Crysis*, rimpiazzando

Dead Space ha tutte le carte in regola di un franchise germogliante, a partire dal tie-in animato, dal fumetto e da tutti quei dettagli che aiutano a esplicare il suo fascino. La Ishimura non è solo una nave mineraria, ad esempio, ma è in grado di strappare via dalla superficie dei pianeti pezzi di terreno mastodontici e di tenerli sollevati dalla crosta

Oltre agli strumenti laser, diverse altre armi possono essere acquistate e vendute nei negozi del gioco. Il Ripper ricorda molto *Unreal Tournament*, e proietta una lama seghettata a una distanza fissa ricompensando una presa salda con godibili massacri à la *Dead Rising*. Tra le altre figurano un classico fucile a impulsi e, ehm, una gravity gun

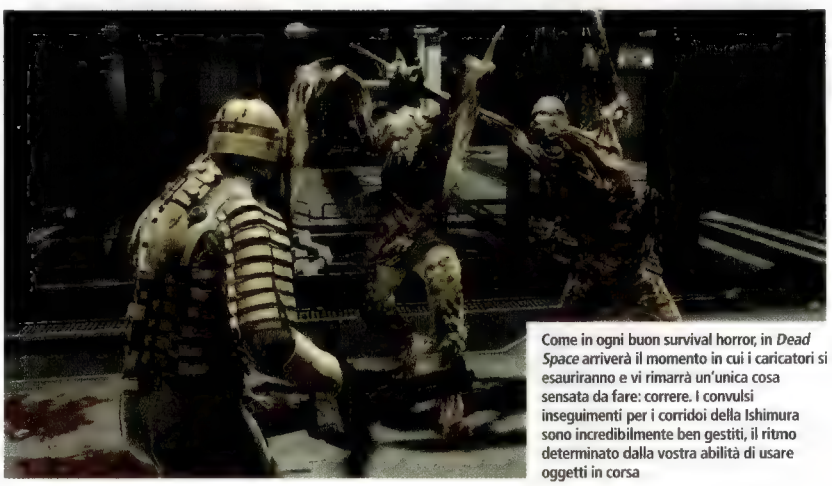
il classico proiettile in testa come metodo di uccisione più efficace. Ma non c'è alcuna garanzia di successo. Il gioco, disseminato di minuzioni, denaro e di possibilità di sprecarli entrambi, vi porterà ai limiti delle vostre risorse e talvolta oltre, costringendovi addirittura a vendere armi preziose per una manciata delle munizioni 'giuste'. L'inventario, praticabile anche mentre si fugge attraverso angusti corridoi, è bilanciato ingegnosamente oppure un semplice colpo di fortuna. Gli concediamo il beneficio del dubbio.

Per questo e altri motivi, il gioco cammina perennemente sul filo del rasoio. E, quando non starete studiosamente ricaricando ciascuna delle vostre armi (avete quattro slot a disposizione, ma potrete conservarne anche altre), comincerete a chiedervi quando perderà l'equilibrio. Intrappolati in una nave commerciale che sa tanto di Nostromo, all'interno di un gioco simil-Capcom, vedrete il rischio sempre in agguato: una mischia vertiginosamente hardcore, magari, un boss disonesto o un tedioso livello pieno di casse marroni. Sicuramente, prima o poi, il momento arriverà.

Oppure no, come in questo caso. I boss sono ben distribuiti e sempre corretti, la nave non risulta mai monotona come la sua planimetria lascerebbe supporre (ci sono persino le toilette) e le battaglie sono calibrate a perfezione e spesso costellate di appaganti trovate. I frequenti viaggi a gravità zero sono eccezionali, per non dire che delizieranno gli assetati di gore. E con punti di salvataggio quasi a ogni porta, la visita non sarà mai troppo lunga. Lo sviluppatore avrà anche tratto ispirazione, ma nel processo ha appreso qualcosa e la lezione più grande è che ai giocatori, così come agli spettatori di un film, non piace pensare alle loro natiche doloranti. Le uniche cose a fermarvi, pertanto, saranno la paura e la voglia di un caffè.

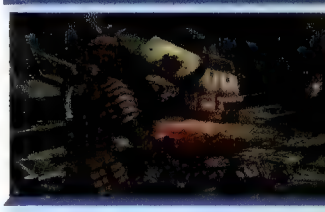
Chi cerca gemelli malvagi, mostri dell'Id e fiumi di sangue che si riversano fuori dagli ascensori farebbe probabilmente meglio a rivolgersi ai 100 DVD summenzionati. Forse inevitabilmente, il gioco non è migliore di Punto di Non Ritorno nell'imitare i classici dell'horror psicologico, raggiungendo una soluzione similmente stramba. Il colpo di scena finale è talmente ovvio che persino Clarke stesso finirà per mettersi le mani tra i capelli, e i personaggi che lo circondano servono più che altro da dinamo per la tensione e la trama. Si tratta pur sempre di un'opera stratosferica, ma più sulle corde di Alien che non di Profondo Rosso.

Si vocifera che *Dead Space* nacque come un crogiuolo di idee, un esperimento senza impegno mirato a testare talenti e a forgiare una nuova IP, mentre racconti apocrifi parlano di un progetto riavviato più volte. Qualunque sia la verità, Redwood Shores potrà finalmente gettare dal finestrino la sua infelice reputazione (chi ha detto *Dalla Russia con Amore*?). Mentre i j-survival horror a base di T-Virus si avvicinano al quinto capitolo, è qui che gli incubi rinascono davvero. **[8]**



Come in ogni buon survival horror, in *Dead Space* arriverà il momento in cui i caricatori si esauriranno e vi rimarrà un'unica cosa sensata da fare: correre. I convulsi inseguimenti per i corridoi della Ishimura sono incredibilmente ben gestiti, il ritmo determinato dalla vostra abilità di usare oggetti in corsa

Il suono del silenzio



Nel sottovalutato mondo del sonoro videoludico, *Dead Space* è una pietra miliare, degno successore spirituale di *Halo 3* e *MGS4*. Mentre la musica alterna dinamicamente temi agghiaccianti e urgenti sollecitazioni, gli effetti sonori giocano tiri mancini di ogni tipo, causando un pandemonio di oggetti fracassati al suolo al semplice sfiorare un tavolo. La respirazione assistita dalla tuta di Clarke sdoppia gli indicatori da tenere d'occhio in salute e ossigeno, mentre le comunicazioni con i compagni devono farsi strada tra esplosioni di statica e interferenze radio a volte dovute a problemi tecnici, a volte a qualcosa d'altro. L'Ishimura, frattanto, geme e brontola come l'enorme tomba d'acciaio che effettivamente è, con i suoi annunci registrati che riecheggiano con indifferenza attraverso le stanze cavernose. Nei punti in cui lo scafo è squarciato tutto si riduce a ovattate pulsazioni, e i nemici usano il silenzio incombente a proprio vantaggio. Siete avvisati: con l'audio stereo l'esperienza vale la metà.

Midnight Club: Los Angeles è forte di un gran numero di missioni che richiederanno davvero molto tempo per poter conquistare abbastanza denaro e rispetto da accedere alle auto più veloci, nonostante il ristretto parco macchine

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE PROVATA)
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ROCKSTAR
SVILUPPO: ROCKSTAR SAN DIEGO PEGI: 12+

La serie di *Midnight Club* è sempre stata un tonico rinfrescante rispetto all'azione più guidata del rivale *Need for Speed*. Con meno gare su circuiti cittadini e un gameplay maggiormente orientato verso la velocità pura, i titoli Rockstar si avvantaggiano della libertà d'azione offerta dalla possibilità d'esplorare un'intera città, possibilità che si concretizza con l'aiuto della tecnologia di *GTA*. *Midnight Club: Los Angeles* mutua dal canto suo l'engine di *GTA IV*, e se i benefici sono evidenti dal punto di vista tecnico, non si può dire lo stesso per il carattere di questo nuovo progetto Rockstar.

La prova dei difetti di questo gioco la ritroviamo già nel suo titolo. Los Angeles è di suo un gigantesco e anonimo sobborgo, e gran parte della mappa è dedicata all'uniforme rete di collegamento tra diversi blocchi urbani tipica delle cittadine statunitensi. Non appena la telecamera si allontana da voi, mostrandovi una panoramica della mappa di gioco come in *Test Drive Unlimited*, capirete subito che l'area geografica raffigurata è enorme anche se, con assai poco da vedere e costretti a svoltare un'infinita serie di angoli retti, vi sembrerà molto ristretta. Le aree principali della città sono vaste e dettagliate, ma i distretti sono difficilmente distinguibili tra loro e, per quanto possano essere coerenti con la realtà, vi lasceranno con la nostalgia delle luci al neon di Tokyo, la città che aveva ispirato gli altri titoli della serie.

Nonostante la sua mancanza di varietà *Los Angeles* riesce comunque a rinnovare con competenza le meccaniche, nettamente contrapposte ai classici racing game su circuito. I veicoli sfrecciano attraverso il folto traffico grazie a uno stile di guida arcade ben realizzato e con l'aiuto di una piccola iniezione di nitro, di nervosi movimenti di telecamera ed effetti di motion blur, la sensazione di movimento è resa ottimamente. Rimarranno delusi i più spericolati che non ritroveranno le tendenze pseudo-masochistiche che *Burnout Paradise* regalava ai giocatori che si trovavano faccia a faccia col demoniaco traffico di LA: dopo un urto aspettatevi un decremento della velocità e nulla più. Più interessante l'IA degli avversari, che tentano in ogni modo di togliervi dalla loro scia o di bloccarvi nei passaggi che necessitano del boost.

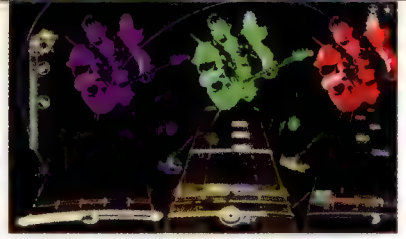
L'impressione che ci siamo fatti di *Los Angeles* è che si tratti di un gioco piacevole, ma senz'anima. I numerosi personaggi che incontrerete durante la vostra carriera altro non sono che stereotipi dei corridori da strada, ben doppiati magari, ma purtroppo privi di qualcosa da dire. Le corse sono emozionanti, ma si tratta di una formula stabilita una generazione fa e poco evoluta da allora. Vista l'ormai zoppicante competizione opposta da EA, la solidità delle meccaniche di *Los Angeles* e il buon design rendono il titolo un'ottima scelta per tutti gli appassionati di corse su strada; solo, non si tratta più dell'affascinante alternativa di nicchia che la serie era un tempo. **[7]**

Il famigerato traffico dell'ora di punta a Los Angeles richiede grande capacità di manovra e diversi slalom. I veicoli sanno ostruire molto bene le vie d'accesso, peccato che la reazione agli urti non sia affatto qulla che ci si aspetterebbe

Specchi, segnali e scosse elettriche

Il segreto meglio custodito di *Midnight Club* riguarda le sue occasionali concessioni all'irrealtà. Le auto possono essere migliorate con armamenti che avremmo visto più a loro agio in *Wipeout* che per le strade di LA. Gli impulsi elettromagnetici capaci di bloccare gli avversari, il potere di rallentare il tempo e l'onda d'urto in grado di mandare fuori strada gli avversari sono tutti molto soddisfacenti, soprattutto durante lo sprint finale verso l'ultimo checkpoint. Inoltre ogni auto può viaggiare su due ruote e ricarica la barra del nitro quando è nella scia di un'altra auto.

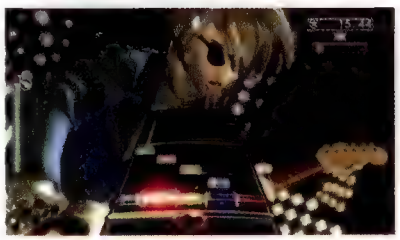
Le motociclette fanno la loro apparizione anche qui, senza bisogno di massicci download di update stile *Burnout*. Sono velocissime, ma tendono a catapultare via il vostro fragile personaggio al minimo urto. Ciò le rende una difficile ma passabile alternativa alle auto

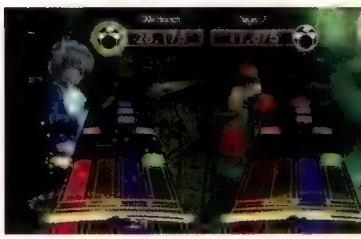


La tracklist di *Rock Band* è indubbiamente la più forte mai vista in un rhythm game, e contiene, tra le altre, tracce originali eseguite da Bob Dylan, Fleetwood Mac e AC/DC

ROCK BAND 2

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: DISPONIBILE (USA), TBA (EUR)
PUBLISHER: EA SVILUPPO: HARMONIX PEGI: 7+





Il sito di *Rock Band 2* offre merchandise su misura per i gruppi o musicisti personalizzati. Saranno disponibili anche statuette, t-shirt, adesivi e poster con le insegne della vostra band

Sfondare al debutto sul palco è una cosa, ma soddisfare le aspettative di una seconda uscita è impresa ben più ardua. Per *Rock Band 2*, Harmonix ha puntato sul sicuro, ricalcando l'originale e distribuendo bonus in abbondanza per i fan. Il limitante World Tour è stato finemente migliorato: i giocatori potranno ora suonare assieme a qualunque combinazione di amici in locale e online, ricreando il senso della progressione lungo le tappe anche quando non siete fisicamente con la vostra band. Inoltre i membri non sono più costretti a un solo strumento, rimuovendo la necessità di creare profili multipli e rendendo più facile mantenere un'identità singola.

È anche possibile suonare un tour tutto da soli, e anche se la soddisfazione ottenuta non è paragonabile a quella di un'esaltante sessione multiplayer, si ha l'opportunità di completare i set di tracce più sfiancanti e sostanziosi senza imporre agli ospiti canzoni indesiderate. Non solo, adesso possono essere assoldati anche i membri tecnici dello staff. Non fanno altro che modificare la quantità di soldi o di fan guadagnati per sessione, aprendo le porte a eventi di beneficenza e registrazioni di filmati, ma, ciononostante, sono una gradita aggiunta che emula con più veridicità l'esperienza bandistica che l'originale mirava a ricreare.

È stata anche inclusa una modalità Battle of the Band, rotazione di sfide che vanno dall'inanellare la miglior stringa di note su una data traccia a ottenere il punteggio più alto su di un set di canzoni. Anche se questo equivale a nulla più che una sfida a punti in continuo cambiamento, di sicuro costruirà un legame comunitario tra i giocatori più competitivi del circuito.

Le ultime iterazioni di *Guitar Hero* affidavano la loro attrattiva al rinnovo della musica disponibile, e *Rock Band 2* controbatte permettendo ai possessori del primo gioco di scaricare 53 delle sue 58 tracce a un prezzo scontato, assieme a ogni altra canzone acquistata in precedenza dal negozio di *Rock Band*. Uniamo queste alle 84 canzoni sul disco di *Rock Band 2*, e ai 20 download in arrivo compresi nel pacchetto, e lo schermo di selezione inizierà a intimidire. Per fortuna, l'interfaccia ha subito una necessaria revisione, grazie a molte opzioni di ricerca che velocizzano la navigazione.

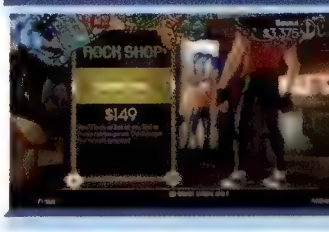
Le più grandi sorprese sono per gli aspiranti percussionisti. Il Drum Trainer vi porterà dal più semplice tempo a quattro quarti fino a groove impegnativi e ritmicamente puntuali. Ciò si affianca al Fill Trainer, che consta di 45 diversi fill da suonare a velocità crescente. Ogni progresso viene poi registrato, fornendo un'immediata modalità sfida il cui scopo è eseguire ogni esercizio a 180bpm. Forse è più artificioso di quanto suggerirebbe l'etica di *Rock Band*, ma è un'assuefante alternativa alla semplice carriera. Queste caratteristiche riescono a evolvere l'esperienza di *Rock Band* in uno stimolante strumento didattico, se lo si vuole.

Ma l'aggiunta più gradita è probabilmente anche la più semplice. L'inclusione di una modalità senza limiti fa sì che il sequel riesca a diventare l'esperienza sociale che il gioco originale ambiva ad essere: ora i principianti potranno provare l'emozione di essere una rock star senza preoccuparsi del punteggio, delle conoscenze o della perizia musicale.

Nella sua meticolosa operazione di scrubbing, *Rock Band 2* migliora amorevolmente il suo predecessore. Chi si aspettava funzionalità di composizione musicale non si trova probabilmente sulla stessa lunghezza d'onda di *Rock Band*, il cui scopo è la performance più che la creatività. La scelta di Harmonix di restare assolutamente fedele a questa idea ha dimostrato che i sequel, dopotutto, non devono necessariamente innovare per avere successo. **[9]**

Anche le opzioni di personalizzazione del primo *Rock Band* sono state migliorate. I giocatori possono disegnare un logo con semplici tool, che si accosterà poi ai ritratti dei membri sulle schermate di caricamento, un benvenuto ritorno dal primo gioco

Ferri del mestiere



Le chitarre di *Rock Band 2* sono state migliorate sotto alcuni aspetti, tra cui dei sensori che configurano il vostro kit AV, compensando il lag, assieme a schitarrate più definite e tasti per il plettro notevolmente migliorati, mentre la batteria ha un pedale rinforzato e supporti per applicarvi dei cimbali in futuro. Queste aggiunte rendono il kit più autentico a occhi esperti, che vedranno con favore anche i nuovi tamburi sensibili alla pressione che aprono alla possibilità di una gamma di percussioni dinamica. Il kit è più silenzioso, tuttavia fornisce una risposta più vivida del primo modello. Che tali novità giustifichino il pensionamento dei fratelli più vecchi è una questione di gusti personali, ovviamente.

Golem, draghi e giganteschi mostri sono all'ordine del giorno in *Sacred 2: Fallen Angel*, e richiederanno molto impegno per essere sconfitti. Fortunatamente alcuni tra i draghi saranno benevoli e vi aiuteranno nelle missioni

SACRED 2: FALLEN ANGEL

PORTATO: 360, PC (VERSIONE PROVATA), PS3
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: KOCH MEDIA
SVILUPPO: ASCARON ENTERTAIMENT PEGI: 16+

Una terra magica dominata da una mistica energia, due fazioni in conflitto nell'eterna lotta tra il Bene e il Male, tanta azione e un design favolesco. Sono queste le carte vincenti di *Sacred 2*, che si offre al ruolista amante di maghi e guerrieri come una sorta di luculliano banchetto.

Fallen Angel è però un titolo un po' atipico, seguito di uno dei GdR più apprezzati dai casual gamer che si indirizza finalmente a un'utenza più varia senza però dimenticar per strada i fan che hanno amato il primo capitolo. Anche questa volta infatti la parola d'ordine è accessibilità. Un GdR deve essere sì complesso nelle sue meccaniche, ma, al contempo, semplice e intuitivo da giocare: Ascaron questo lo sa bene e ha cercato di creare un titolo che, per quanto possibile, riesca a coadiuvare due tendenze diametralmente opposte. Il primo *Sacred*, infatti, troppo semplice e presto snobbato dai veterani del genere, è stato limato e impreziosito da nuove meccaniche in modo tale da essere interessante anche per i giocatori più navigati. Ora il titolo è più bilanciato, la curva di apprendimento è un po' più ripida e la modalità difficile, ne siamo sicuri, darà filo da torcere anche a chi fagocita pane e giochi di ruolo. Magari questo non basterà a espandere l'utenza del titolo a tutti gli appassionati di GdR, ma di sicuro aiuta.

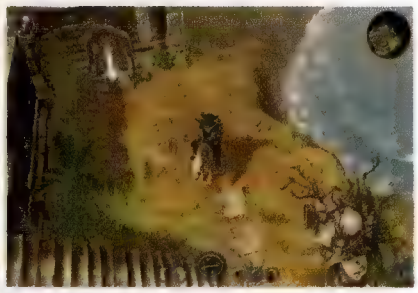
Il mondo che viene messo a disposizione del giocatore è vastissimo e vario, mai ci si ritroverà di fronte e due città uguali e mai sarà possibile rivivere la stessa avventura. Quello di *Sacred 2: Fallen Angel* è un universo fantasy con pochi eguali, in cui il giocatore verrà accompagnato attraverso immensi deserti, foreste incantate, vulcani popolati da draghi sputafuoco e magiche città animate da una tecnologia perduta. Tutto ciò è inoltre realizzato con una perizia che ha dell'incredibile. Non solo quindi abbiamo avuto, in questo nuovo capitolo, il passaggio da una visuale pseudo-isometrica a una grafica completamente tridimensionale, ma abbiamo potuto assistere alla crescita e all'espansione di un mondo che riesce davvero a stupire per la sua bellezza.

È proprio a questo punto però che il titolo mostra le sue debolezze. *Fallen Angel*, nonostante il tentativo più o meno riuscito di aprirsi ad un target più ampio, è e rimane un titolo per giocatori occasionali, giocatori che solitamente non possiedono un PC in grado di far girare al massimo del dettaglio un titolo di questo livello. *Sacred 2* necessita infatti di specifiche di sistema fin troppo alte per la sua natura pur non arrivando, ovviamente, agli estremi di un *Crysis*. Questo difetto però non danneggia più di tanto un titolo tutto sommato meritevole e che darà molto a chi riuscirà a giocarlo.

L'universo di *Sacred* non è solo immenso, ma anche immensamente popolato (in una quest s'incontrano persino i Blind Guardian) e difficilmente farete fatica a trovare una subquest di vostro gradimento. Il gioco inoltre vi porterà via, se avete intenzione di finire solo la quest principale, almeno 20-25 ore che possono arrivare anche a 100 se decidete di cimentarvi nelle varie missioni secondarie.

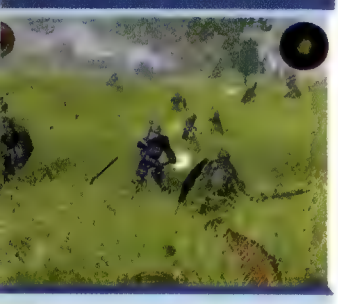
Sacred 2: Fallen Angel è quindi un ottimo titolo, che riuscirà a catturare gli appassionati grazie ad un ottimo mix di azione, strategia e fantasy. Con un po' di attenzione in più, sarebbe forse potuto assurgere al rango di capolavoro, ma così com'è resta un trionfo di giocabilità ed epicità che non può non esaltare ogni appassionato di fantasy. **[8]**

Alcuni personaggi, per loro natura, non possono intraprendere strade differenti da quella a loro imposta. Uno dei personaggi più carismatici, la Serafina, presente anche nel primo episodio, non potrà quindi percorrere i sentieri del male, così come l'Inquisitore non potrà diventare uno stinco di santo



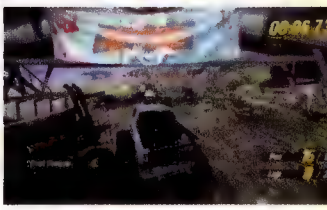
Grande importanza ricoprono nel gioco le cavalcature. Ve ne sono svariate per ogni personaggio e ognuno ha il suo specialissimo animale da soma. Si va dal ragno gigante dell'Inquisitore alla ruota semovente del Drone. Per gli appassionati di cappa e spada sono presenti anche i cavalli che vi aiuteranno a caricare i nemici

MMOG Style



Sacred 2: Fallen Angel **possiede un'ottima modalità multiplayer che consentirà, a chi lo desidera, di intraprendere la campagna in singolo insieme a più amici con uno stile di gioco che rasenta quello degli MMOG. Potrete infatti creare un vostro piccolo party e giocare entrando in una partita o ospitandola senza perdere i progressi compiuti. Ovviamente ciò aggiunge una profondità inedita al titolo che assume finalmente una dimensione online degna di nota.**

Sebbene in quanto ad altezza dei salti non raggiunga i livelli di assurdità del suo rivale *Pure*, *Pacific Rift* propone ottime cadute a strapiombo e duri atterraggi. Un tracciato vede i corridori vacillare continuamente sul bordo di una



L'aggiunta di monster truck difficilmente distrarrà i giocatori a lungo. Essi garantiscono distruzione a ritmo continuo, ma la legnosità del modello di guida e il peso orientato sull'alto- massimo scoraggeranno i più in favore di moto e buggy

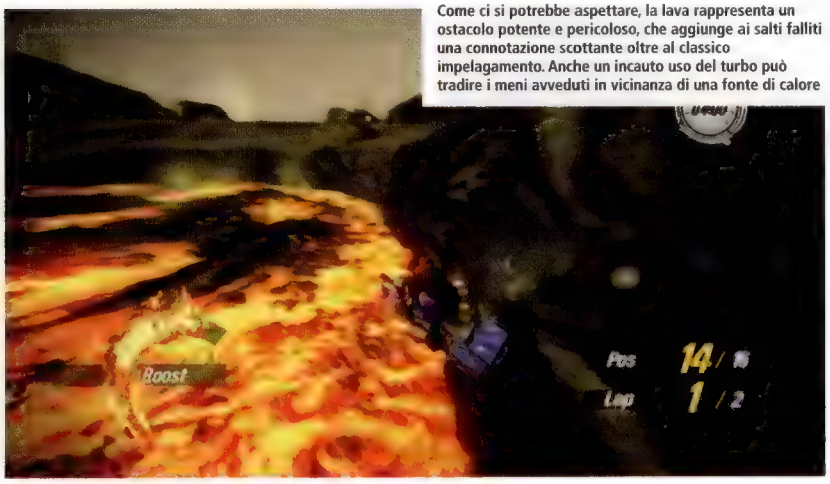
MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

FORMATO: PS3 USCITA: 14 NOVEMBRE
PUBLISHER: SCE SVILUPPO: EVOLUTION PEGI: 12+

La prima ondata di giochi nel lancio di una console cela sempre una moltitudine di pecche. Sebbene *MotorStorm* non sia il principale candidato per una denuncia retrospettiva (riserviamo questo dubbio onore a *Resistance: Fall of Man*), Evolution dovrebbe comunque tener fede al suo nome proponendone il seguito ora che la console Sony è finalmente lanciata nel mercato.

Rifinire è la parola d'ordine per *Pacific Rift*, mentre l'aver proiettato l'azione in un ambiente boscoso rappresenta la novità più drastica. La nuova zona, un'isola con un vulcano attivo, propone una varietà maggiore nello scenario e nel terreno, rendendo la progressione nella carriera una prospettiva più trascinante, e i 16 tracciati sono realizzati basandosi sui quattro elementi naturali. Gli stage di Terra propongono le titolari baruffe tra fango e polvere, benché abbellite da una maggiore vegetazione, quelli d'Aria presentano salti da precipizi in stile Rain God Mesa, in quelli d'Acqua si correrà attraverso fiumi, cascate e anche nello stesso Pacifico, mentre nelle piste di Fuoco affronterete furiose corse attraverso getti di lava. Grazie a un design dei circuiti di qualità media più uniformemente alta, i quattro angoli dell'isola meritano davvero il numero di visite ripetute imposte dalla modalità carriera.

Il sistema elementale si ravvisa anche nel funzionamento dei turbo: una sfumatura che conferisce un potenziale strategico alle meccaniche preesistenti di *MotorStorm*. I motori surriscaldati non si bruceranno se immersi in acqua, mentre il rischio aumenta quando esposti al calore del fuoco o delle colate laviche. È solo una considerazione in più quando si sceglie un percorso, ma i giocatori più astuti ne raccoglieranno certamente i benefici in multiplayer. Tuttavia, questo non è l'unico aspetto dell'originale ad aver subito una revisione. La guidabilità è stata ritoccata sensibilmente in molti dei veicoli, soprattutto per le moto, rendendo più semplice tagliare le curve a gomito piuttosto che orbitare attorno a esse con catastrofici sovrasterzi. Comunque, Evolution insiste ancora a includere certe classi nient'affatto divertenti da guidare, mentre il tentativo di convincere a usare enormi truck in angusti percorsi polverosi resta un tortuoso esercizio di futilità.



Come ci si potrebbe aspettare, la lava rappresenta un ostacolo potente e pericoloso, che aggiunge ai salti falliti una connotazione scottante oltre al classico impelagamento. Anche un incauto uso del turbo può tradire i meni avveduti in vicinanza di una fonte di calore

In diverse aree la più ambiziosa direzione artistica del sequel non riesce a soverchiare i limiti dell'engine e appare chiaro che, in ciascun circuito, i principali sforzi sono stati investiti nel panorama in lontananza. *Pacific Rift* sembra fare più affidamento sugli shader in primo piano rispetto al suo predecessore e, come risultato, la grafica ne soffre complessivamente. La grana grossa di alcune texture del terreno muta nella pura indefinibilità a distanza di pochi metri. Il problema è peggiorato dall'eccessivo motion blur, che contribuisce solamente a infangare l'aspetto estetico e non nel senso che forse intendeva Evolution.

Di certo, *Pacific Rift* appare come un titolo più completo rispetto al suo predecessore, ma lo stato dell'arte ha fatto considerevoli passi avanti da quando l'originale stupì al lancio. Il gioco è inspiegabilmente poco attraente nonostante la spettacolare componente naturale che lo ispira lo renda potenzialmente meraviglioso: tuttavia, è solo guardando a fondo che si nota come siano stati smussati molti dei fastidiosi spigoli del titolo originale. **[7]**

Spaccaschermo

Non ci sono dubbi sul fatto che Evolution meriti un applauso per aver incluso una modalità multiplayer in splitscreen per quattro giocatori, in un'era in cui molti sviluppatori usano la scarsità di tempo e risorse per giustificare la mancanza di una componente in passato essenziale nei racing game. Come ci si aspetterebbe, la vegetazione ne risente pesantemente, ed è molto più arduo notare i cambiamenti della superficie, ma il gioco resta largamente giocabile anche a grandezza francobollo. Senza dubbio i tradizionalisti, attualmente viziati da titoli scaricabili e retrogame, spereranno che questo possa segnare un cambio nell'industria e un trionfale ritorno dell'antica arte di sbirciare nella porzione di schermo dell'avversario.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: EA
SVILUPPO: MYTHIC ENTERTAINMENT PEGI: 12+

Se le forze della Distruzione sono senza dubbio le più carismatiche, grazie anche alle sensuali elfe oscure, anche quelle dell'Ordine non sono da meno e offrono una nutrita schiera di paladini senza macchia né paura da scegliere e da personalizzare

Non di sola guerra...

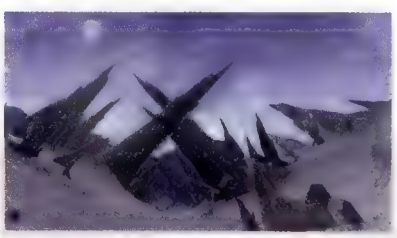
Come sempre gli MMOG strizzano un occhio, e a volte anche più di uno, a quei giocatori che, poco interessati alla guerra e alle battaglie, preferiscono spendere il loro tempo commerciando o dandosi a occupazioni di natura più pacifica, intervallate magari da sparute quest. Tra le tante attività a cui ci si potrà dedicare spicca l'agricoltura. I vari mostri che ucciderete, di tanto in tanto, vi lasceranno dei semi che potrete piantare, coltivare e poi raccogliere per fornire ai vari mercanti prodotti da vendere a un prezzo maggiore. Sarà inoltre possibile improvvisarsi stilisti e personalizzare, attraverso un editor molto semplice, il proprio vestiario in modo tale da crearsi anche emblemi e colorazioni specifiche per le 'divise' per le vostre gilde.

L'aura d'eccitazione che circondava quello che qualcuno ha definito l'"ammazza-*WOW*" era arrivata, prima dell'uscita del gioco, a livelli quasi fisicamente tangibili. Ora che *Warhammer Online: Age of Reckoning* è uscito nei negozi, di converso, come sempre accade in questi casi tutti gli sguardi si sono volti a scovarne la più piccola imperfezione, sebbene il problema principale del titolo in esame non sia né piccolo né invisibile, specie per un'esperienza fruibile unicamente online entro scenari popolati da un considerevole numero di PnG, mostri e altri giocatori. Le pretese hardware minime richiedono infatti uno sforzo sovrumano da parte dei PC di fascia media quando addirittura non impediscono al gioco di girare, comportando come rovescio della medaglia un aspetto incantevole e panorami mozzafiato, ma risultando comunque inaccettabili quando i singhiozzi del framerate vanno a unirsi all'inevitabile lag. Se consideriamo che l'immancabile *World of Warcraft* riesce ad allietare lo sguardo senz'aver mai vessato in particolar modo le prestazioni del PC nemmeno al momento della sua uscita, si comprende con sempre maggior chiarezza uno dei motivi per cui il lavoro di Blizzard sia tanto diffuso e apprezzato.

La vicenda di *WAR*, che si apre con una premessa classica e sempreverde del fantasy, prende piede dalla sempiterna contrapposizione degli eserciti dell'Ordine e della Distruzione, solo nominalmente simili a Orda e Alleanza ma in realtà radicati in una loro ricca ed elaborata tradizione; tali armate sono composte dalle razze canoniche del gioco da tavolo, che affolleranno anche il web con le loro battaglie. Ma l'universo di Warhammer non necessita di molte presentazioni e proprio per le sue peculiarità può, nonostante l'ottima realizzazione tecnica, piacere o non piacere. Quello che davvero stupisce è però l'approccio che Mythic ha adottato per avvicinarsi al mondo degli MMOG. Il comparto strategico del titolo è stato infatti modificato e positivamente stravolto in modo tale da essere riadattato a delle meccaniche di gioco più amichevoli. Tre sono infatti le modalità in cui potrete cimentarvi nell'avventura: Player Versus Environment, Player Versus Player e Realm Versus Realm. Ma se le prime due tipologie, di rito in ormai quasi tutti gli MMOG, sono ben note e si traducono concretamente nello svolgimento di quest (la prima) e nel combattimento contro altri giocatori (la seconda), la terza rappresenta una vera innovazione nel genere ed è stata studiata appositamente per soddisfare i ruolisti più sfegatati. Si tratta di un combattimento tra diversi reami in cui Ordine e Distruzione devono affrontarsi senza esclusione di colpi, fino a che non ne rimarrà uno solo a regnare sul server. In questa modalità avrete inoltre l'opportunità di espugnare villaggi e di dar vita a scontri sanguinosi, almeno fino a che uno dei due schieramenti non riuscirà a sopraffare l'altro arrivando a distruggere in battaglia un potentissimo Re-boss avversario e a conquistare un determinato territorio.

In ultima analisi, *WAR* altro non è che un'occasione ottima parzialmente sprecata per via dell'incapacità del titolo di adattarsi anche ai PC meno prestanti. Da giocare assolutamente se si è in possesso di una buona connessione e di un computer che riesca a renderizzare in modo fluido tutti gli splendidi scorci e le grandi novità che il titolo riesce a regalare al giocatore. **[8]**

I bellissimi scorci di *Age of Reckoning*, di cui potrete godere solo se possessori di un buon PC, riescono alle volte a togliere il fiato. Si va da foreste incantate a deserti colmi di rocce frastagliate, fino ad arrivare ai canonici manieri medievali



Se deciderete di intraprendere la campagna dell'Ordine in Reame contro Reame, vi ritroverete a dover affrontare nerboruti e malvagi giganti d'altissimo livello. Meglio fare un po' d'esperienza prima

LEGO BATMAN

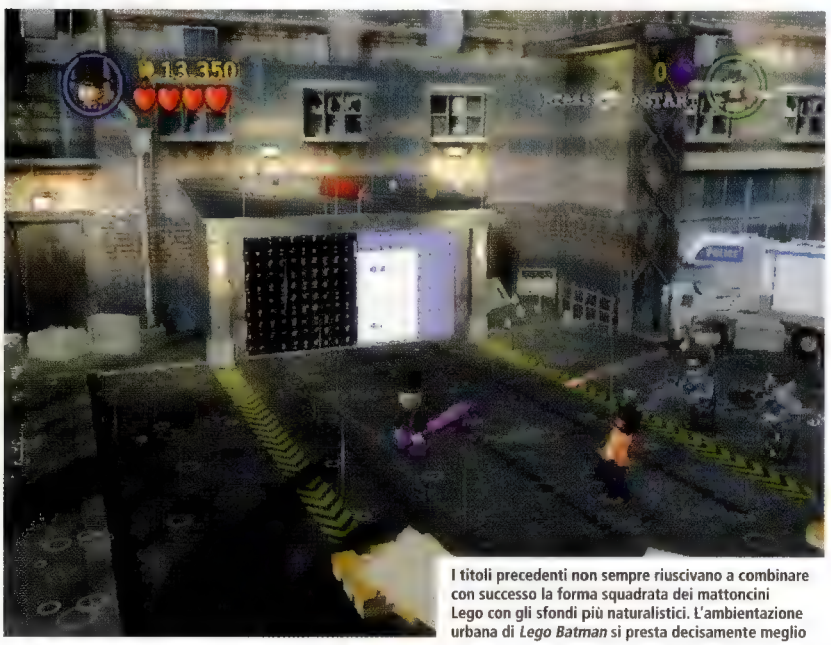
FORMATO: 360, PC, PS2, PS3, Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: WARNER BROS INTERACTIVE SVILUPPO: TRAVELLER'S TALES PEGI: 7+

Non si può negare che *Lego Batman* conosca i propri limiti. Il problema è che i suoi limiti sono proprio 'Lego' e 'Batman'. Se il gioco riesce ad affrontare questi due elementi con sicurezza e una certa intelligenza, sotto ogni altro aspetto inizia presto ad arrancare.

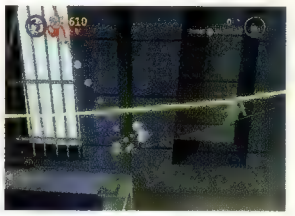
La parte Lego è sempre stata scontata, ma sorprende il successo con cui Traveller's Tales ha digitalizzato Gotham City. Volute di fumo s'innalzano verso un cielo di tregenda da strade luride, infestate di minacce, e la storia corre affannosamente lungo le tappe rappresentate dai più importanti nemici del Cavaliere Oscuro. Peccato che, passati oltre questo punto, il gioco perda tutta la sua compostezza. Il calendario delle uscite del franchise, dolorosamente puntuali e frequenti, ha portato il gameplay a risultare standardizzato e stagnante in breve tempo. Davvero poco è stato fatto per migliorare il fiacco level design di *Lego Indiana Jones*, mentre le meccaniche sono mutate da consapevole ammiccamento in genuina e insensata bizzarria. La serie *Lego* non ha certo perso il suo carattere, ma proprio il fascino potrebbe essere l'ultima cosa rimastale.

Il problema più grave del gioco risiede nei puzzle. Quattro iterazioni dal design progressivamente più indisciplinato hanno recato in eredità alle fasi portanti di *Lego Batman* una spiacevole arbitrarietà. Traveller's Tales si è apparentemente ispirata alle piñata (e non quelle di Rare) nel favorire una quantità di colorate sorprese alla sostanza. La soluzione per passare attraverso una porta chiusa potrebbe essere una chiave, ma vi capiterà più spesso di imbattervi in qualcosa d'imprevedibile, come un robot che balla disco dance da far esplodere contro un muro, oppure un interruttore da costruire tramite i pezzi ricavati dalla distruzione di un'aiuola fiorita.

Appare da subito ben chiaro che l'unico modo per affrontare sfide tanto illogiche è provare qualunque cosa fino a rendere priva d'importanza ogni conseguente ricompensa. Dopo aver liberato una stanza piena di nemici è probabile che vi ritroverete a farvi strada, a colpi di kung fu, attraverso il mobilio e gli oggetti presenti, sperando che la conseguente pioggia di blocchi vi fornisca il mezzo per accedere all'area successiva e quindi ripetere il processo. E credeteci, prendere a pugni un lampione non fa sentire dei supereroi.



I titoli precedenti non sempre riuscivano a combinare con successo la forma squadrata dei mattoncini Lego con gli sfondi più naturalistici. L'ambientazione urbana di *Lego Batman* si presta decisamente meglio



Gli eroi sono dotati di rampini e divise che permettono loro di aderire alle superfici, planare, piazzare bombe o maneggiare diversi tipi di mattoncini. I nemici, invece, si accontentano di alcuni poteri particolari da affiancare a identiche caratteristiche

In *Lego Batman* si può perdere la vita con estrema facilità e imprevedibilità a causa delle inquadrature traballanti, dell'oscurità delle ambientazioni e dei controlli difficoltosi. Lo stoico cipiglio di Batman e il suo sporadico sorriso ironico sono però resi con un tale candore che potreste anche perdonare il gioco

Tristemente, quando terminano le sezioni puzzle, quelle platform non riescono comunque a redimere il gioco. Le vite infinite sono infatti un artifizio necessario per via dei movimenti claudicanti del personaggio, e diventano sempre più l'epitaffio di un design fallimentare e di una fisica malfunzionante. Nemmeno la gamma di costumi che conferiscono a Batman e Robin varie abilità riesce a infondere freschezza nei livelli, per gran parte tanto privi di interesse da far percepire persino le ali, e la conseguente prospettiva del volo, come una mera variante della classica meccanica della chiave e della serratura atta al superamento del prossimo ostacolo, non divertenti da usare di per sé.

Nonostante tutto, tali sono le premesse del gioco che in certi momenti, soprattutto quando ci si ferma ad ammirare gli amabili personaggi e i suggestivi scenari, si è quasi spinti a dimenticarsene. Ma poi si vedono gli inequivocabili segni del fatto che persino gli sviluppatori si rendono conto che la formula inizia a scricchiolare e a nulla valgono le duplici campagne per eroi e cattivi, un'offerta generosa che ha del disperato. D'altronde, morire spesso anche nell'hub centrale difficilmente è segno di una progettazione virtuosa.

Troppo privo di logica per gli adulti e ormai troppo frustrante e ottusamente rigido per i bambini, *Lego Batman* compie il più facile degli errori in cui può incorrere un tie-in: s'inchina alla licenza e a nessun altro. All'apparenza potrà ancora sembrare solida come roccia, ma questa casa di mattoncini è stata costruita sulle sabbie mobili. **[4]**

Ma dove li trova tutti quei meravigliosi giocattoli?

Se vi sembrerà di aver già giocato le sezioni di guida di *Lego Batman*, sappiate che probabilmente è così. Si tratta infatti di livelli pesantemente ricalcati da quelli di *Lego Star Wars* e sottoposti a un briciolo di chirurgia plastica digitale. Un pittoresco esempio ne è il combattimento contro lo Spaventapasseri a bordo del Bat-aereo: le guglie di Gotham sostituiscono le gole della Morte Nera, ma le armi, la manovrabilità del mezzo e il posizionamento delle barriere sono identici. Nonostante sia difficile sviluppare quattro giochi molto simili tra loro in poco tempo, diventa sempre più arduo perdonare qualcuno che promette di farci guidare la Batmobile mettendoci invece al volante di uno Sprinter riciclato.

Il feeling con le nuove console è stato sicuramente agganciato da Konami e ora la casa giapponese necessita pratica. *PES 2009* potrebbe essere un'ottima base di partenza per il futuro, ma per quest'anno è costretto a chinare il capo e ingoiare il boccone amaro

La resa poligonale dei giocatori è di fatto uno dei poch
di forza di *PES* rispetto a *FIFA*. I poligoni Konami sono r
più proporzionati e credibili rispetto al diretto avversa

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: KONAMI
SVILUPPO: KONAMI PEGI: 3+

Immaginatevi il vostro gruppo musicale preferito. Mettete su un CD ritrovando ad ogni ascolto la stessa magia e quel particolare senso di intimità, come se li conosceste da sempre. Aspettate il loro nuovo lavoro con impazienza e altro non fate che consumarne la discografia nell'attesa. L'album finalmente esce ed è perfettamente identico a quello precedente, fatta eccezione per i titoli e qualche cambio di melodia. Il gruppo quindi non è più valido? No, è solo la vena creativa che invece di rinnovarsi si è persa in se stessa sbattendo sempre negli stessi sbagli, un po' come l'errore di ridondanza ciclica di Windows. Questo è *PES*.

I primi segni di cedimento erano tristemente arrivati all'esordio su 360 che, a differenza dell'ottima versione PS2, accusava rallentamenti in campo e nei replay, una meccanica di gioco appesantita come Ronaldo post-Real Madrid e altri fastidiosi bug. Con questa disastrosa base di partenza non deve essere stato facile per il team di sviluppo sistemare tutto, ma ci è riuscito brillantemente. La versione 2009 è fruibile sotto ogni punto di vista e si lascia alle spalle il triste passo falso dell'anno scorso. Questa volta, però, il mago Takatsuka ha sbagliato incantesimo e il risultato è la clonazione dei precedenti capitoli, solo ripassati in HD.

I tiri sono migliorati enormemente, rendendo il pallone molto più 'fisico' ed enfatizzando quelle palle magiche che ogni tanto capitano nel calcio. Impattate il pallone con violenza e lo vedrete descrivere traiettorie sbalorditive

Se si escludono la telecronaca, davvero azzeccata e pertinente, e il rinnovato sistema di tiro in porta, il gameplay fa un passo avanti e due indietro, presentando la stessa, identica, satura e stanca meccanica di gioco. *PES* si riduce quindi a semplici 'pattern da risolvere' e, se avete la mente abbastanza aperta, non vi sembrerà azzardato paragonarlo a un puzzle game, genere con cui condivide schemi e tempi. Purtroppo non si tratta più di costruire in base a ciò che accade in campo, ma semplicemente di capire quale schema stia utilizzando la CPU e applicare le giuste contromosse. La situazione è tristemente uguale anche nelle partite in versus. Troppi binari, troppe situazioni scontate, troppi passaggi che hanno una percentuale di riuscita vicina al 100 per cento; bisogna innovare, bisogna svecchiare, bisogna scuotere quello che è stato il Re indiscusso di sempre, il sinonimo della parola calcio quando si trattava di parlare di videogiochi.

FIFA 09, qui a fianco, spiega con parole molto convincenti cosa significhi 'libertà di movimento', come sfruttare intelligentemente un joypad, come presentare situazioni calcistiche reali e implementarle all'interno di un mondo virtuale, mentre *PES* ha puntato tutto sul solito feeling che da sempre lo contraddistingue. Per questo è consacrazione e condanna allo stesso tempo: giocando solo a *PES* non capirete appieno le critiche mosse e il voto dato, prendendo in mano *FIFA* tutto vi sembrerà più chiaro, quindi vi invitiamo a farlo.

Per concludere, anche le modalità di gioco lasciano un sapore amaro in bocca, causa la solita Master League che ormai non soddisfa più, le licenze mozzate con casi davvero bizzarri, la Champions League spacciata come feature di rilievo e una modalità Leggenda che è l'unica vera novità (anche se già vista in alcuni episodi giapponesi e in *FIFA*). Negli anni passati non c'erano licenza o comparto grafico che potessero giustificare l'acquisto di un *FIFA*: si preferiva passare giorni a modificare singolarmente ogni giocatore per avere rose perfette pur di guadagnarne quel calcio poligonale divertente come non mai. La stagione 2008-2009 sarà ricordata invece per questo: *FIFA* supera *PES* sotto ogni singolo punto di vista.

Il Re è morto (per adesso), viva il Re! **[7]**

Il mio nome è Leggenda

Entrambi i colossi calcistici del videogioco hanno puntato molto sulla possibilità di seguire un singolo giocatore, sfruttando l'enorme egocentrismo dei calciatori amatoriali e non, che sognano da sempre di risolvere una finale di Champions League come fece Zizou in mezza girata di sinistro. Cose che passano alla Storia e, per l'appunto, diventano leggenda.

La modalità omonima in *PES* è ben riuscita, anche se a volte monotona, ma guadagna punti con il gioco in Rete. Sicuramente una simpatica variante che può far solo piacere.

FIFA 09

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: EA CANADA PEGI: 3+

La cura nel dettaglio è strabiliante e tutti i giocatori sono stati riprodotti nelle loro attuali condizioni. Ad esempio Cech gioca con il caschetto protettivo a causa del recente infortunio. Nonostante questo, però, i modelli poligonali non sono proprio esaltanti

La radiocronaca di quest'anno è davvero imbarazzante e stona con un comparto audio invece curatissimo. Caressa e Bergomi, per quanto pertinenti e professionali, non riescono proprio ad appassionare, anzi

Stagione 2007-2008: qualcosa nell'aria si muove, qualcosa sembra essersi fermato. La nuova generazione scorre potente ma ancora grezza sotto i joypad, offrendoci uno sguardo sul mondo che verrà. La rivoluzione calcistica è alle porte, ma tutto ancora tace. Tace mentre *FIFA 08* si avvicina a grandi passi in direzione di *PES*, tace mentre il gigante giapponese accusa problemi d'equilibrio perdendosi in goffe movenze e tace perché le rivoluzioni più importanti sono sempre state silenziose. E inevitabilmente un anno dopo, mentre aspetti il solito capolavoro orientale, accade che un gruppo di laboriosi canadesi compiano il miracolo.

FIFA 09 è la migliore simulazione calcistica disponibile sul mercato. Punto e basta. Non ci sono 'se' e 'ma', non stiamo parlando di due titoli che all'incirca si equivalgono, stiamo parlando di una netta supremazia dopo 11 anni di leadership nipponica. Lo shogun Takatsuka è caduto, lasciando milioni di ronin disorientati ai comandi di un altro sovrano. Giusto chiedersi dove sia il fulcro di questo successo, in cosa *FIFA* riesca a stregare e quali siano le sue tanto decantate migliorie. Cerchiamo di essere onesti e lucidi. *FIFA* ha spudoratamente copiato *PES* negli anni, cercando di arrivare a quella fluidità di manovra e a quel feeling simulativo da sempre motivo di vanto in casa Konami.

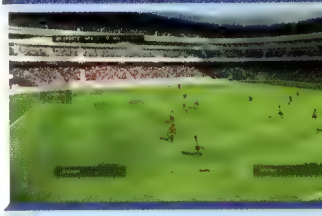
Il risultato è infine un *FIFA* con giocatori solidi e credibili capaci di trasmettere la vera inerzia che si prova giocando e un pallone sempre pronto a rimbalzi reali e mai approssimativi, il tutto condito da una disposizione tattica che spaventa. Le due squadre si trovano ben piazzate in campo grazie agli algoritmi scelti da EA, che vi lasceranno più volte piacevolmente stupiti: che la vostra mentalità calcistica sia da semplice amatore o che il vostro cognome sia Lippi, difficilmente rimarrete delusi. Se qualcosa ancora stonasse e non riusciste a fondervi alla perfezione con il joypad, la mappatura dei pulsanti è interamente personalizzabile, così come la maggior parte delle opzioni che troverete in *FIFA*. È la libertà a fare da *leit motiv*, la libertà di sbagliare, inventare, costruire, modificare e giocare a calcio. Ma lo sprint più grande lo si ha sul controllo del pallone, ed è questo il punto di svolta che rende *FIFA* 'next-gen' segnando in maniera netta la differenza fra la scorsa generazione di giochi di calcio e l'attuale.

Tramite il sito di EA è possibile creare il proprio avatar utilizzando i punti che ogni partita vi regalerà. Il loro utilizzo è utile nell'acquisto dei più disparati accessori, che ovviamente saranno visibili nel gioco accanto al Gamertag di ogni giocatore

Grazie a una perfetta coesione fra dorsali e stick di destra il pallone è sotto la pianta del vostro piede, pronto per essere spostato, accarezzato, lanciato con decisione o nascosto, esattamente come fareste dal vivo (se avete piedi buoni) o come vi piace vedere in televisione (se invece li avete cattivi). Il motto più adeguato è forse "se lo pensi puoi farlo", perché sarà esattamente ciò che accadrà in campo. Il bilanciamento è ottimo e finalmente *FIFA* sacrifica la spettacolarità a tutti i costi a favore di giocatori più terreni, abbandonando i vecchi superuomini sempre pronti a eseguire mille finte per arrivare sistematicamente al gol.

Di problemi, tuttavia, il gioco non è ovviamente privo: basti guardare la gestione del vantaggio spesso fuori parametro o l'imbambolarsi di alcuni giocatori in campo, che sono però esattamente la stessa tipologia di errori che abbiamo perdonato a *PES* in questi ultimi anni. *FIFA* scende in campo duro, deciso e con una mentalità vincente, imbocca la strada già presa nella versione 2008 e spara come una palla di cannone il giocatore all'interno di un mondo pazzesco, che si tratti del gioco in campo così come dei menu. Per dodici mesi tondi il pallone parlerà canadese, dopodiché vedremo se questa rimarrà una perla isolata o se stiamo vivendo in diretta la fine di un'epoca e l'inizio di un'altra. Chi non è d'accordo cerchi di essere più sportivo. **[9]**

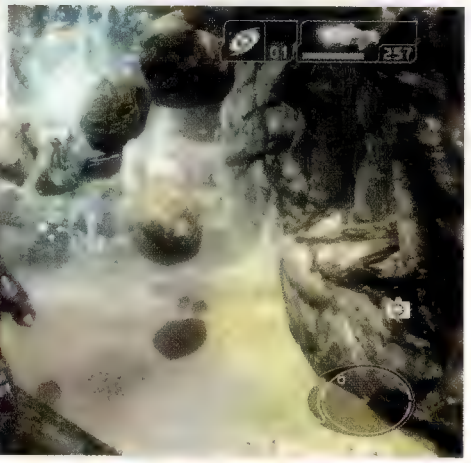
Il mondo dentro un cavo di Rete



L'esperienza di *FIFA* diventa esagerata grazie a un supporto Live pronto a lasciare letteralmente senza parole. Aggiornamenti in tempo reale sulle news calcistiche mondiali con possibilità di attivare addirittura i podcast, epica modalità 10 contro 10, tornei online, partite veloci o interamente personalizzabili, rose aggiornate e la splendida Adidas Live che permette di far coesistere vita reale e videogioco, modificando le rose dei convocati e i parametri dei giocatori a seconda del mondo reale, sono un'offerta da levarsi il cappello.

FRACTURE

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: LUCASARTS SVILUPPO: DAY 1 STUDIOS PEGI: 16+



Toro Scatenato

L'inconsistente trama di *Fracture* vi porterà a combattere diversi guerrieri geneticamente modificati tra cui una sorta di minotauro tecnologico che vi capiterà di rincontrare diverse volte nell'arco del gioco. Dato che può uccidervi quasi all'istante, provare diverse tattiche comporterà inevitabilmente una sequela di lunghissime schermate di caricamento. Una volta che riuscirete a capire come evitarne gli attacchi, ognuno dei suoi tre punti deboli vi costringerà a interminabili raffiche di proiettili. Se una così vorace consunzione del vostro tempo per un compito tanto inutile non bastasse a rendervi dolorosamente consci della fugacità della vita, le sequenze successive introdurranno nuovi e più semplici metodi per uccidervi.

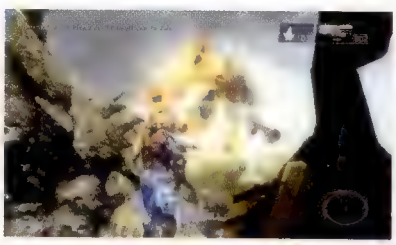
Per dirla con Jet Brody, questo gioco è "piuttosto standard". Lui è il protagonista, o lo sarebbe se avesse carattere, e nonostante con quell'epiteto si riferisca all'HUD, potrebbe benissimo star parlando di *Fracture* nel suo complesso. È un gioco così inequivocabilmente standard che potrebbe essere venduto in un pacchetto per mobili assemblabili, con tanto di manuale d'istruzioni in svedese che reciti: "inserire l'anabolizzato privo di carattere A nella blanda ambientazione shooter B". Sì, la vostra energia si ricarica come in *Halo*. Sì, il vostro avatar in armatura può correre rasoterra come in *Gears*. Sì, tra le ambientazioni ci sono sia lava che melma verde luminescente. E, ancora una volta sì, la libertà è minacciata da un megalomane con un gigantesco ragno robotico. Il gioco è inoltre infarcito di orribili sezioni di guida. Tutto molto standard.

Fin qui, il verdetto sarebbe mediocre. Ma se l'unica cosa da dire su *Fracture* fosse che il titolo riesce a centrare la vera e propria essenza della mediocrità, allora si tratterebbe già di un videogioco migliore di quanto effettivamente non sia. Peccato che man mano che si progredisce nel gioco si evidenzino le incompetenti scelte di design: ogni sorta di problema tecnico, curiosa allocazione dei checkpoint, tedioso design dei puzzle e una tremenda serie di boss da combattere diverse volte verso la fine. Tutto ciò potrebbe anche essere perdonabile se non fosse che *Fracture* non riesce a catturare l'attenzione del giocatore nemmeno tramite i suoi personaggi o il suo equipaggiamento. Le esplosioni sono spesso eccessive e, sebbene sia abbastanza vario grazie anche a una serie di gadget interessanti, l'utilizzo dell'arsenale si riduce sempre alle solite armi dei soliti scontri da sparatutto standard, vista la scarsità di munizioni per gli strumenti più inusuali.

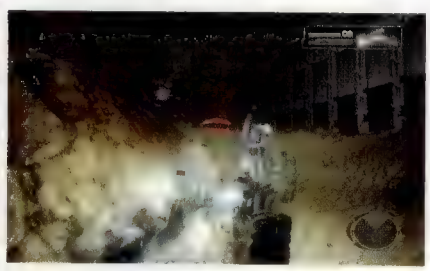
È triste dirlo, ma la cosa che più d'ogni altra infastidisce è proprio quel barlume d'innovazione che si concretizza nel sistema di 'deformazione del terreno'. La possibilità di modificare la conformazione del terreno avrebbe potuto infatti elevare questo titolo dalla calca degli shooter convenzionali, o almeno così sembrava agli stadi iniziali dello sviluppo. Utilizzando un apparecchio montato sul braccio di Brody potrete alzare o abbassare il livello del suolo solo in determinate aree e solo in certe situazioni. Nonostante sia utile per creare coperture, Day 1 ha trovato esattamente l'unico modo per riuscire a implementare una meccanica del genere senza che essa influenzi in alcun modo le strutture del gioco. Infatti, a meno che non facciano parte di un puzzle, gli edifici e gli oggetti più grandi non ne sono toccati. Alzate il terreno per far inserire una gigantesca chiave nella sua serratura o per riparare una strada distrutta, abbassatelo per rimuovere un ostacolo dalla traiettoria di un raggio laser. Non c'è nulla di organico in questi enigmi e, nonostante non siano particolarmente complessi, c'è qualcosa di falso in un mondo strettamente diviso in oggetti inamovibili e oggetti fisicamente simulati.

Fracture è un gioco che aveva una sola grande idea e vi si è limitato senza approfondirla oltre per paura dei rischi che avrebbe potuto comportare. Dato che i banali combattimenti sono raramente migliorati dalla possibilità di crearsi delle coperture da zero, sorge il sospetto che le promesse di questa tecnologia abbiano fatto sì che il gioco si scavasse la tomba con le proprie mani. **[4]**

Capita che i checkpont siano tanto rari da raggiungere punte di crudeltà, ma il più delle volte sono posizionati a intervalli abbastanza regolari, se non scelti in modo piuttosto strano: ogni tanto li vedrete attivarsi poco prima di uccidere gli ultimi due nemici dell'area

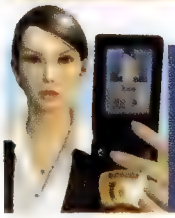


Essendo ambientato nella costa ovest americana, *Fracture* aveva a disposizione una vasta gamma di luoghi interessanti da utilizzare. Peccato che, oltre al Golden Gate, il gioco si svolga principalmente in canoniche fabbriche fantascientifiche zeppe di esplosivi



Il design dei livelli è piuttosto lineare, ma riesce occasionalmente a confondere. Le uscite dei livelli sono infatti spesso piazzate in modo inopportuno o inesplicabilmente inacessibili fino a che non avrete eliminato ogni nemico

Quando la barra 'Heat' è piena, Kiryu somministrerà cure medievali con qualunque arma tenga in mano oppure, se disarmato, eseguirà alcuni brutali attacchi contestuali. È l'unico modo per mettere al tappeto definitivamente i nemici più forti



YAKUZA 2

FORMATO: PS2 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SEGA
SVILUPPO: AMUSEMENT VISION PEGI: 18+

Se *Shenmue* è morto, lo è come può esserlo Elvis. È facile guardare alla serie di *Yakuza* e tracciare paralleli con l'ultimo grande dono di Sega, ma tra i due prodotti corrono forti differenze. È come se qualcuno avesse preso Ryo Hazuki per il colletto e l'avesse scosso un po' prima che tutto andasse a picco, poi gli avesse fatto ottenere un lavoro serio per costringerlo a smettere di cercare marinai.

In breve, *Yakuza* è il fratello minore e più virile di *Shenmue*. Ha uno scopo più chiaro ed è molto più crudo, ma sarebbe arduo definirlo autentico: *Yakuza 2* si basa tutto su un bel po' della cara vecchia ultraviolenza e sulla romanticizzazione dello stile di vita del gangster. Il protagonista del primo episodio, Kiryu Kazuma, ritorna a spaccar teste, a guardare in cagnesco e a passeggiar senza costrutto per i negozi, attivando ore di cut scene e legioni di minigiochi.

Si scivola come mercurio tra queste attività: in ogni momento si potrebbe essere accostati da una banda di teppisti, mentre le fasi salienti sono enormi schermaglie in edifici straboccanti di scagnozzi prima di giungere al cospetto di un boss addestrato in 20 arti marziali, tra cui la temuta tecnica della Barra della Salute Massiccia. Il combattimento amalgama rapidità, goffaggine, fluidi raccordi di attacchi e brutali colpi di grazia, ed è caotico e appagante quanto tutto ciò fa presagire. Le tecniche avanzate si sbloccano velocemente, trasformandovi entro il sesto capitolo in ninja pazzi vestiti Armani a cui giusto i summenzionati boss possono sperare di opporre una degna resistenza. Ritorna purtroppo lo strano sistema di agganciamento dell'originale, che si fissa sulla direzione piuttosto che su nemici specifici. Si può ovviamente domarlo, ma traballa comunque con gruppi più numerosi dove i nemici non avranno difficoltà a scovare gli angoli morti di Kiryu, che talvolta finirà col dare pugni all'aria.

Tra un combattimento fiume e l'altro si finisce in una delle varie città, ciascuna affollata di ristoranti, negozi di abbigliamento, farmacie, salotti di mah-jong, locali di accompagnatrici, bar e sale giochi. Tali sezioni sono dettagliatissimi ed esaustivi rubatempo, ricolmi di oggettistica in fin dei conti inutile ma assolutamente ipnotica, di distrazioni e di coin 'op. Ci perderete ore: la prima volta che scoverete un bar sarà impossibile non prendersi una sbronza continuando a tracannare drink accompagnati ciascuno da assuefanti chicche informative su produttore e gusto. Comprare ninnoli per le accompagnatrici, scoprire la storia dei cibi, buttare soldi negli UFO Catcher e raccogliere punti esperienza per metà delle cose su cui si spreca tempo: è facile dimenticarsi della criminalità organizzata in cui Kiryu deve farsi strada.

Ma si sarà sempre riportati sulla retta via, perché la parte narrativa è un'esperta storia di cospirazione che torcendosi su se stessa piazza alcuni colpi di scena sorprendenti, con in più una spruzzata di quegli affascinanti lunatici che la Sega del passato tanto eccelleva nel tratteggiare. Tutto viene però gestito tramite lunghe cut scene, che possono infastidire quando oltrepassano i dieci minuti. Il lato positivo è che la traduzione, di livello generalmente alto, si limita stavolta a dei sottotitoli, conservando nonostante sporadiche cadute il tradizionale linguaggio colorito della serie.

Yakuza 2 è un altro picco della strabiliante ottobrata di PS2, almeno nell'ottica dei giocatori occidentali (essendo disponibile in Giappone sin da dicembre 2006). I suoi difetti si mimetizzano nel contesto delle sue dimensioni, del suo humour, delle sue bizzarrie e dei suoi PnG che vanno dallo psicopatico al ruffiano. È inusuale quanto convenzionale, ma, soprattutto, è uno di quei giochi Sega che la compagnia non sembra più aver intenzione di realizzare. È un vero gioco Sega, dunque, nel senso più lusinghiero del termine. **[8]**

Le città sono caostellate da Club Sega, di piste da bowling e di campi da golf, anche se molti dei luoghi più interessanti non sono così palesi e devono essere indicati da altri personaggi. È qui che entra in gioco la quantità quasi infinita di missioni secondarie

Nei *conbini* ci si potrà rifornire di oggetti essenziali, mentre alcune delle chiavi degli armadietti si troveranno tra i loro scaffali. C'è una fila di armadietti in ogni città, e per ognuna di esse si possono trovare quasi 50 chiavi: è solo una delle piccole ossessioni di *Yakuza 2*

Niente sesso, grazie, siamo yakuza

Uno degli aspetti più curiosi di *Yakuza*, nonostante le tematiche adulte e l'inclinazione alla violenza sanguinosa, è la sua timidezza in campo sessuale. Per esser più precisi, è pieno di riferimenti al traffico della prostituzione, ma manca di sesso vero e proprio preferendogli delicate digressioni o, in casi estremi, poco più che spiccate allusioni. Potrete sedurre le accompagnatrici per assistere a *bollenti* dissolvenze, o andare in un locale di massaggi per qualche schermata oscurata dal vapore e un minigioco, o persino guardare Kiryu mentre visiona della pornografia. Ma tutto è stranamente sottinteso, in grande contrasto con le tendenze sboccate del resto del gioco.

VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: RARE PEGI: 3+

Trucchi con le carte

Se fremete per avere un giardino pieno di Pengum con tanto di monocolo, Piñata Vision vi permette di importare animali e oggetti nel gioco scannerizzando delle carte speciali con la spesso trascurata Live Vision. Nulla a che vedere con la diabolica strategia succhiasoldi che vi immaginereste da queste parole: piuttosto che impilare carte a portata di bambino in tutti i tabaccai del mondo, Rare vi incoraggia a crearle da voi, fotografando l'oggetto tramite la nuova modalità per catturare le schermate e stampandole poi attraverso il sito web. Ogni oggetto del gioco è etichettato, permettendo di catturare il nome di una piñata, le sue statistiche e ogni accessorio che può indossare. Conformandosi orgogliosamente alla Terza Legge sulla Tecnologia di Arthur C. Clarke, la telecamera può anche leggere le card mostrate sugli schermi dell'iPod (o Zune).

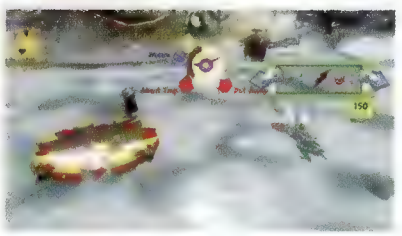
Cura il tuo giardino, alleva animali, battezzali e infine falli mangiare tra di loro: nonostante il sole splendente e l'erba verde, *Viva Piñata* è sempre stato shockante nella sua paciosità. Certo, questo è un gioco che permette di fare amicizia con un Fudgehog, ma se poi tale relazione non funziona si può percuoterlo in testa con una pala e stare a guardare mentre i suoi pelosi compagni di gioco se ne contendono le dolci interiora. I colori primari usati da Rare potrebbero sembrare la spia di un gioco sempliciotto e in qualche modo lezioso, ma la morbosa infatuazione del titolo per la pragmatica violenza insita al cuore della natura faceva sì che l'originale trovasse il tempo di esplorare alcuni temi sorprendentemente crudi; la morte di una singola Quackberry aveva un peso molto maggiore di quello delle migliaia di cadaveri a scomparsa di *COD*. Per fortuna, anche se il sequel ha reso più facile immergersi nel gioco, in fondo *Guai in Paradiso* resta fedele alla brillante perversione della serie, cosicché entro un'ora la vostra pala sarà inevitabilmente lorda di sangue, mentre userete degli innocenti Mousemallow come esca per i Syrupent e ammazzerete le Whirlm in eccesso con noncuranza.

E anche se il gioco potrebbe traumatizzare i bambini che lo provano, perlomeno stavolta potranno andare più a fondo in questo caramelloso bagno di sangue senza essere travolti da menu macchinosi, tutorial ottusi e ritmi impietosi. Anche se le meccaniche di base rimangono le stesse, la nuova modalità Just For Fun rimuove l'enfasi posta sul multitasking, l'ottimizzazione della struttura e la collezione di tutte le specie disponibili, fornendo dall'inizio un giardino molto più grande e una dose minore dei tipici ostacoli del gioco, come gli attacchi dei Ruffian e le regolari incursioni da parte delle Piñata Amare. Un nuovo tutorial trascina nel gioco principale assai più confortevolmente, e la possibilità di muovere il cursore al di fuori del perimetro del giardino snellisce l'interfaccia permettendo a opzioni come impacchettare e spedire le vostre piñata di scampare ai menu per essere mostrate come oggetti fisici. Inoltre, il mondo spesso claustrofobico del primo gioco si allarga grazie alle nuove locazioni artiche e desertiche che possono essere visitate per tendere trappole e catturare animali più esotici.

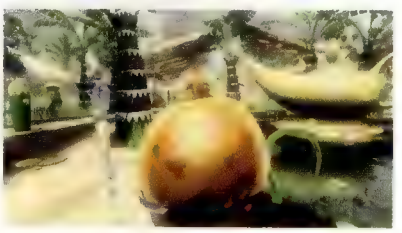
Accanto a queste figurano aggiunte più prevedibili, tra cui nuove piñata, nuovi giocattoli e accessori e vari minigiochi di ottima fattura. *Guai in Paradiso* prevede anche il gioco in co-op, con due giocatori in locale e quattro su Xbox Live. Mentre l'azione che ne consegue probabilmente trasformerà il vostro orticello ben ordinato in una zona di guerra che sprizza schegge e ramoscelli, in qualità di proprietari del giardino potrete se non altro decidere il livello di controllo in mano ai visitatori, concedendo loro un assortimento completo di poteri o dando semplicemente l'opportunità di ammirare le amorevoli cure da voi prodigate.

Per la gran parte del tempo, comunque, questo rimane un seguito con una propensione (giustamente) darwiniana per il perfezionamento. In parte 'spaccatutto', in parte collect 'em up e in parte inquietante simulatore di ristorante a cielo aperto, *Viva Piñata* potrebbe risultare ancora troppo particolare per qualcuno, ma, posto che abbiate lo stomaco per sopportare un'altra mattanza di Sparrowmint, è difficile non raccomandare un'altra gita fino al fondo del giardino. **[8]**

Anche se nel co-op in locale manca lo splitscreen, la telecamera inquadra con sorprendente efficacia l'intero campo d'azione, sebbene potreste aver problemi a individuare le Whirlm in pericolo con la visuale d'insieme. Oltre 30 nuove aggiunte alla catena alimentare aumentano il conteggio di piñata a più di 100. Mai quante i Pokémon, ma almeno loro possono mangiarsi l'un l'altra

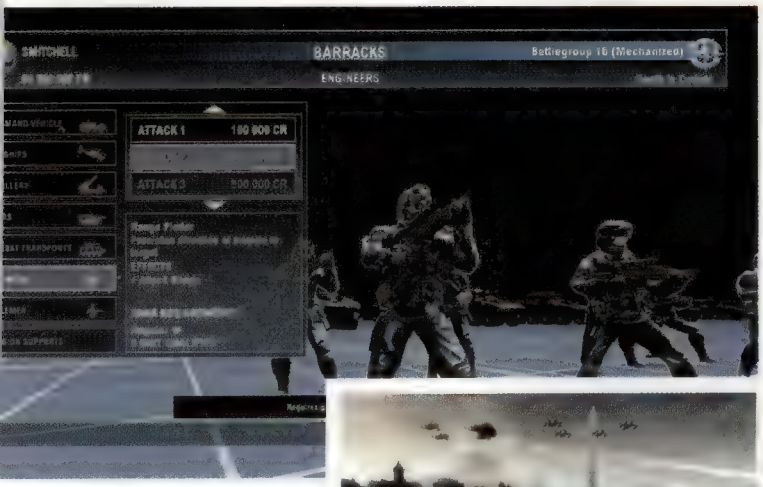


Il comportamento delle piñata è stato ampiamente raffinato, con creature che adesso si copiano i capricci a vicenda e una gamma di nuove animazioni che rendono il serraglio più credibile (se questa è la parola giusta)



I minigiochi includono corse simil-puzzle, dove la velocità è fissa e vince chi sceglie la superficie più adatta, e il nuovo talent show: The P Factor

La fazione che si trova in netto svantaggio nel corso di una missione sarà in grado di usare, una sola volta, un'arma di distruzione di massa. Attacchi dal satellite ed esplosioni nucleari possono indubbiamente capovolgere l'esito di una battaglia

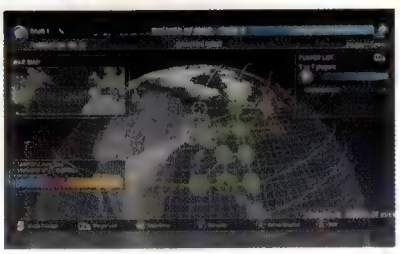


Alla fine di ciascuna missione, le unità sopravvissute potrebbero salire di grado, permettendo al giocatore di potenziare il proprio esercito all'interno della Caserma

Le unità si basano sul mai troppo obsoleto schema 'sasso-forbice-carta': gli elicotteri, ad esempio, sono più efficaci contro i carri armati, ma non hanno alcuna speranza contro le unità da trasporto

TOM CLANCY'S ENDWAR

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3
USCITA: DISPONIBILE (360, PS3), 2009 (PC)
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: UBISOFT SHANGHAI



Difficilmente si sarebbe creato un tale interesse attorno a *EndWar* se non fosse stato per l'innovativa implementazione del sistema vocale. Dopotutto, questo non è certo il primo RTS ambientato in un prossimo futuro e basato su un ipotetico terzo conflitto mondiale, né è il primo a introdurre l'uso delle armi di distruzione di massa. Tuttavia, l'ultima opera targata Tom Clancy gioca bene le sue carte, unendo meccaniche innovative a un'ottima presentazione della trama. Anno Domini 2016: uno stravolgimento alla base della produzione di petrolio ha scatenato asperità tra le tre grandi fazioni mondiali (USA, Stati Uniti d'Europa e Russia), creando un clima di palpabile tensione che sfocerà inevitabilmente nella guerra. Il preludio al conflitto proporrà una manciata di missioni, sufficienti a introdurre il giocatore nelle profonde meccaniche di gioco e ad istruirlo nell'uso dell'headset della console. Le poche incertezze che fino a pochi mesi fa dilaniavano il comando vocale sono state tutte corrette: il sistema funziona alla perfezione ed è quanto di più intuitivo e coinvolgente si possa pretendere in un RTS, facendo impallidire quanto visto finora in titoli come *SOCOM*. Perché ingarbugliarsi in un rovo di tasti e perdersi tra mille opzioni quando basta impartire l'ordine con la sola pronuncia di tre parole? La struttura "Chi-Cosa-Dove" alla base di qualsiasi ordine evita che il giocatore debba memorizzare decine di comandi diversi e, in breve, fa sembrare obsoleto qualsiasi altro sistema di controllo. Tuttavia, nel caso in cui non abbiate un headset o semplicemente vi manchi la voce, *EndWar* è giocabilissimo anche via pad, benché risulti ovviamente più macchinoso e meno naturale, rendendo ancora più fastidioso il già astruso sistema di telecamere [vedi box].

Non appena il giocatore avrà familiarizzato con il suo nuovo walkie-talkie e con le peculiarità di ciascuna unità bellica, il gioco entrerà nel vivo della campagna: attraverso una griglia simil-Risiko si potranno visualizzare i territori sotto il proprio dominio e scegliere dove muovere il prossimo attacco in una sorta di enorme guerra a turni. Le missioni richiedono l'assedio di stazioni radio, l'assalto a unità nemiche o la difesa di una zona in proprio possesso, ma scegliere quale ingaggiare si rivelerà un'operazione cruciale nell'evoluzione del conflitto. Infatti, scegliendo di attaccare un territorio nemico si rischia di perderne uno sotto assedio mentre, limitandosi a difendere i propri, si finisce per lasciare i restanti nelle mani delle altre potenze. Il tutto sembra un riuscito cocktail tra gli aspetti più interessanti di *Hearts of Iron* e *Act of War*, benché il gioco non proponga ulteriori innovazioni alle meccaniche di base degli RTS.

Questo, va detto, vale solo per la campagna in singolo, poiché è nella modalità multiplayer che si notano gli enormi sforzi fatti da Ubisoft Shanghai: un conflitto su larga scala all'interno di uno scenario persistente, a cui tutti i giocatori del globo possono prendere parte per influenzarne l'andamento, farà sembrare la pur longeva campagna single player un banale tutorial di infime dimensioni. Non a caso, uno degli obiettivi del team è quello di creare un servizio accessibile e versatile per la community, permettendole di organizzare al meglio le proprie battaglie e strategie.

Di sicuro, *EndWar* non è lo strategico definitivo, ma, a dispetto del suo nome, segna indiscutibilmente un nuovo inizio nel panorama degli RTS: comando vocale e touch screen rappresentano una nuova frontiera per il genere, e le loro potenzialità sono concrete già da ora. **[8]**

Miopia bellica

Ubisoft Shanghai ha deciso di amputare quello che è sempre stato un arto fondamentale di ogni RTS: la telecamera a volo d'uccello. L'azione di gioco è vista infatti dalla prospettiva delle proprie unità, finendo per creare, soprattutto con quelle di terra, non pochi grattacapi visivi e tattici. L'unico modo per rimediare sarà quello di assoldare particolari unità di comando, la cui abilità speciale (chiamata SitRep) permette di visualizzare l'intera mappa dal satellite. Se ciò da un lato offre un realismo indubbiamente maggiore, è certo che i giocatori più ancorati al tatticismo onnisciente avranno molto da ridire.

PURE

FORMATO: 360, PC, PS3 (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: DISNEY SVILUPPO: BLACK ROCK STUDIOS PEGI: 3+

Se l'imitazione fosse davvero la più sincera forma di adulazione, allora un considerevole numero di impiegati di EA Canada dovrebbe a buon diritto star arrossendo con modestia. *Pure* ricorda fin troppo il seminale titolo di snowboard *SSX* e i suoi sempre più spericolati seguiti, ma se questa mancanza d'originalità sta a significare che il lavoro di Black Rock Studio non verrà mai tenuto in tale considerazione, potete star certi che la sua aderenza a una formula di gioco ben collaudata ne esce ripagata. Il piacere di lanciarsi in un abisso panoramico, seguiti da vicino dalla telecamera, e di cimentarsi in poco plausibili serie di acrobazie aeree è un'emozione primitiva come lo è sempre stata. Non c'è dubbio che sia questa la purezza cui il titolo allude.

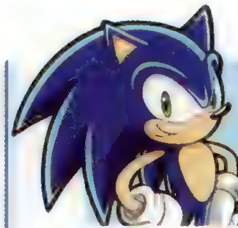
Pur con tutta la sua ereditaria irrealtà, permane comunque l'invadente impressione che *Pure* sia poco avventuroso. I circuiti sembrano quasi scolpiti nella roccia, la telecamera scende in picchiata con drammatica solerzia e ottimi effetti di motion blur, ma lo stile complessivo e la presentazione si accodano all'estetica solitamente adottata dai giochi di sport estremi; invece che nelle pronunciate caricature che ci si attenderebbe di veder scivolare giù per montagne di queste dimensioni, il cast si concretizza in una banale e scoraggiante collezione di cloni con indosso un paio di pantaloni multitasche.

Le meccaniche di gioco di *Pure* sono invece ben realizzate, con una modalità carriera di facile accesso e un'anarchica offerta multiplayer a 16 giocatori. Nonostante la campagna in singolo abbia delle ovvie ripetizioni, vi sono, distribuiti sul calendario, diversi eventi e un gran numero di locazioni che riescono sempre a trasportare il giocatore attraverso una folta serie di esagerazioni grafiche. Il sistema di trick e di boost a tre livelli richiede inoltre una particolare attenzione ed è stato appositamente studiato per bilanciare i rischi e le ricompense delle varie acrobazie, aggiungendo una componente tattica alle corse altrimenti spensierate.

In ultima analisi *Pure* è un *pastiche* tecnicamente capace e visceralmente coinvolgente degli elementi dei giochi risalenti ai giorni di gloria di EA Sports, mentre alcuni si chiederanno senz'altro cosa sarebbe potuto diventare se Black Rock avesse avuto il coraggio di lasciarsi il realismo del tutto alle spalle. **[7]**

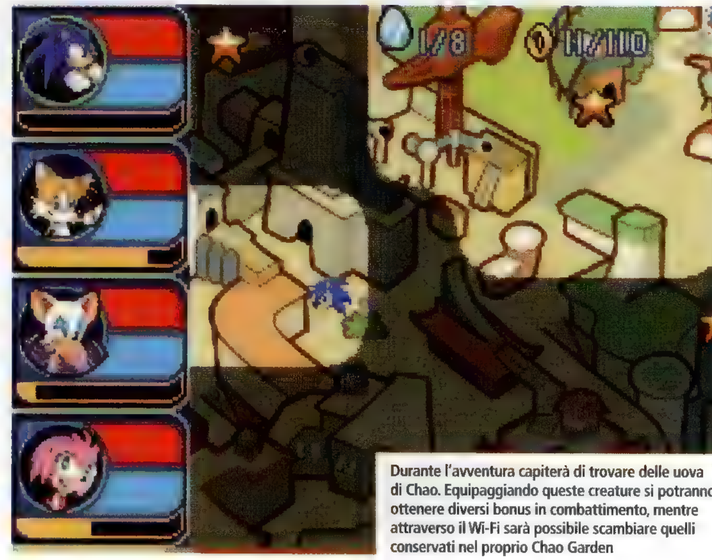
I salti vertiginosi e folli sono la raison d'être di *Pure*, che riesce a rendere enormemente soddisfacente inanellare combo lunghissime. Peccato che non si possa dir lo stesso dei personaggi: gli unici che dimostrano una certa personalità sono quelli speciali

Nonostante i vari tracciati siano stati realizzati a partire da luoghi reali, ciascuno è stato soggetto a modifiche di portata tellurica, tanto che riesce difficile immaginare nella realtà delle vedute simili



SONIC CHRONICLES: LA FRATELLANZA OSCURA

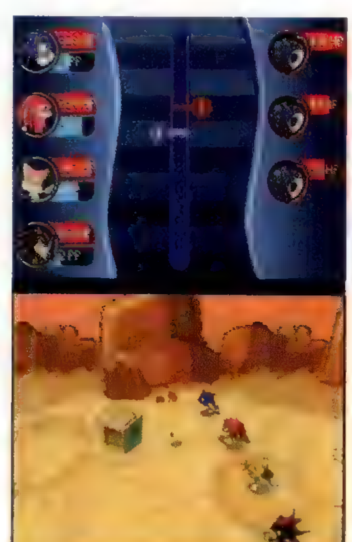
FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SEGA
SVILUPPO: BIOWARE PEGI: 7+



Durante l'avventura capiterà di trovare delle uova di Chao. Equipaggiando queste creature si potranno ottenere diversi bonus in combattimento, mentre attraverso il Wi-Fi sarà possibile scambiare quelli conservati nel proprio Chao Garden

È ormai da tempo immemore che il caro Sonic, inciampando a ogni passo, tenta di calpestare le orme di un ben noto idraulico in salopette. Ci ha provato in tutti i modi, ma quasi sempre invano: attraverso vari spin-off, corse, giochi sportivi e, adesso, anche con un GdR. Tuttavia, affidarsi alle miracolose mani di BioWare non è bastato a creare un'esperienza finalmente memorabile: complice una trama banale e priva di colpi di scena, unita a meccaniche chiaramente orientate verso il più derivativo dei JRPG, *Sonic Chronicles* sembra la pantomima di un porcospino blu che, assieme ai suoi strampalati amici, tenta di imitare il *Final Fantasy* di turno. Così, nel sacco c'è davvero tutto: dai party di quattro personaggi alla crescita delle statistiche, dalle abilità speciali alla raccolta di item. Non manca neppure il solito cliché degli storici rivali che uniscono le forze per combattere un nemico comune, mentre la possibilità di rispondere in maniera diversa durante i numerosi dialoghi non sembra avere un'influenza concreta sugli eventi del gioco.

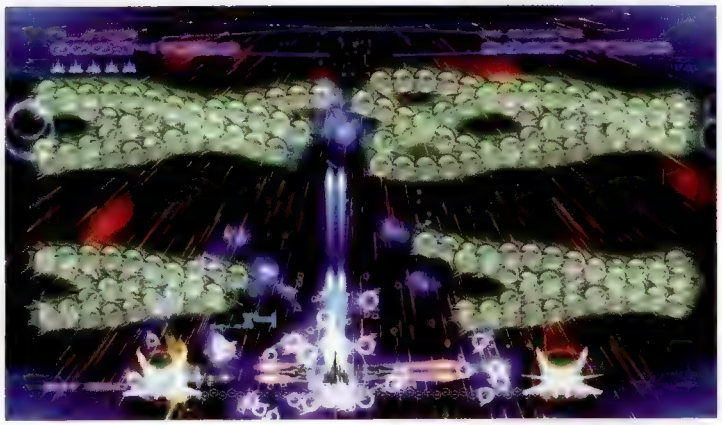
Fortunatamente, *Sonic Chronicles* non è del tutto marcio e, se siete disposti ad accettare quanto detto finora, potrebbe anche divertirvi. Il sistema di combattimento è forse uno dei punti di forza del gioco: mentre le azioni principali vengono tutte attivate alla maniera tradizionale, gli attacchi speciali danno inizio a una sorta di breve minigioco ispirato spudoratamente alle meccaniche di *Elite Beat Agents*, la cui esecuzione influenzerà l'efficacia dell'attacco e il danno inflitto. Tutto perde però di valore non appena ci si rende conto che nessuna di queste sessioni regala una vera sfida: con lo stesso metodo è possibile bloccare gli attacchi dei nemici, rendendo inefficace anche la più devastante tecnica del boss finale. *Sonic Chronicles* è quindi un GdR con i suoi pregi e i suoi (molti) difetti: potrà anche intrattenere i fan della mascotte di Sega e i giocatori non troppo esigenti, ma il livello di difficoltà scandalosamente basso e i suoi scenari ripetitivi terranno sicuramente alla larga i più smaliziati utenti di JRPG. **[5]**



Anche darsela a gambe è un gioco da ragazzi: la fuga consiste in una piccola gara a ostacoli che, il più delle volte, terminerà con il vostro successo

GALAGA LEGIONS

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: BANDAI NAMCO SVILUPPO: INTERNO PEGI: 3+



Anche se sviluppato dallo stesso team Namco, *Galaga Legions* manca della purezza che ha reso *Pac-Man Championship* così suggestivo. È molto probabile quindi che confonderà e stupirà coloro i quali si aspettano la sobrietà cadenzata del suo ispiratore: fin dall'inizio infatti *Legions* rigurgita sul giocatore dozzine di velocissime navi nemiche stagliate su sfondi psichedelici di stampo minteriano.

Legions tuttavia prende alcune mosse dalla sua fonte ispiratrice. L'originaria meccanica di gioco basata sulla cattura delle navicelle riecheggia nella presenza di due satelliti che vi affiancano costantemente, ma che possono anche essere depositati e orientati perché sparino verso l'alto, il basso, a destra o a sinistra con un colpetto all'analogico destro. La stessa meccanica è rispecchiata anche in alcuni punti di ogni livello dove è possibile catturare navi nemiche che possono venir posizionate come i satelliti, pronte a scatenare una tempesta di fuoco fino a che non vengono distrutte da una collisione. Infine, l'idea del primo *Galaga* di tampinare determinati nemici è qui rappresentata dalla possibilità di spazzare via un'intera formazione di avversari semplicemente distruggendone la nave 'nucleo'.

Di default, *Legions* è tappezzato da scialbe revisioni delle navette originali, ma senz'altro pochi preferiranno queste ultime alle più fedeli riproduzioni pixellate, che peraltro sono meglio distinguibili

I satelliti sparano più veloce quanto più vicini sono al nemico, portando a rocambolesche corse in territori pericolosi per trarre il massimo dalla loro presenza

In quest'ultima caratteristica risiede il vero fulcro del gioco. Dal secondo livello le formazioni di nemici sono così dense che sparare velocemente alle navi madre è l'unico modo per sopravvivere e sapere dove posizionare i satelliti diventa di fondamentale importanza. *Legions* non si basa molto sull'imparare le traiettorie degli avversari a causa dei meccanismi del punteggio, complessi e poco intuitivi, esattamente l'opposto del bellissimo sistema di *Ikaruga*. Esso vi richiederà di aumentare un moltiplicatore di punteggio sparando continuamente ai nemici prima di attaccare le navi madre delle formazioni rimaste intatte per avere un bonus maggiore. Questo significa che le efficienti sessioni affrontate con una singola vita potrebbero avere punteggi più bassi di quelle fatte di morti a ripetizione e attacchi a testa bassa.

Il risultato è una grande confusione probabilmente addirittura riconosciuta dal gioco stesso, che regala vite extra non per il punteggio ma al passaggio del quarto schema di ogni livello. *Legions* non è un gioco bellissimo, né è particolarmente fedele al nome che porta, ma può regalare divertimento a breve termine grazie ai suoi effetti visivi. Chi è in cerca di una rigorosa sfida basata sugli high score farebbe bene a guardare altrove. **[6]**

CASTLE CRASHERS

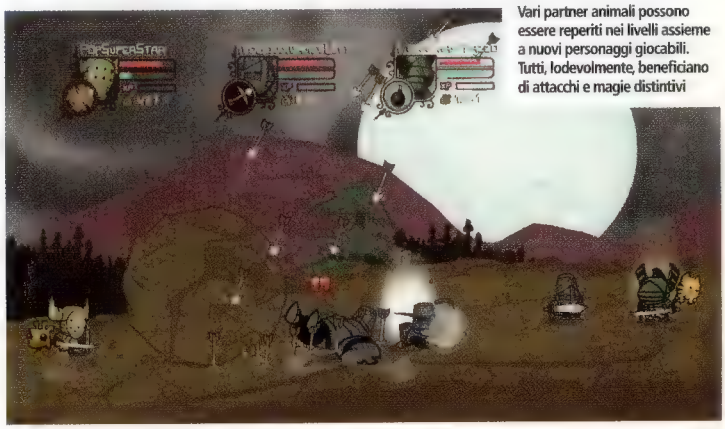
FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: THE BEHEMOTH SVILUPPO: INTERNO PEGI: 16+

I boss rappresentano prevedibilmente la crema di *Castle Crashers*. La battaglia contro un pittore demente nelle fasi più tarde del gioco è particolarmente memorabile

Dopo che *Alien Hominid* ha fatto piangere lacrime di dolore ai giocatori sparsi in giro per il mondo, The Behemoth ha cominciato a lavorare su un picchiaduro a scorrimento orizzontale per XBLA. Ma non si è certo rammollita. *Castle Crashers* è un beat 'em up paradigmatico che attinge idee da tutta la gamma dei giochi del genere e le riconfeziona in una produzione di prima qualità. Il problema è che i picchiaduro a scorrimento, anche i migliori, possiedono difetti insormontabili: il primo è la ripetizione. Di nemici, di sfide, di strutture del livello, di mosse. *Castle Crashers* offre una qualche soluzione al problema?

Di sicuro ci prova. I primi momenti di gioco relativamente normali fanno man mano strada a una serie di alterazioni di ambiente, prospettiva e obiettivi che, quando l'azione si fa febbrile, lasciano senza fiato. Il minuto prima picchierete allegramente dei nemici piccolissimi e quello dopo scapperete da un mostro che riempie lo schermo prima di fare surf sopra degli sfortunati animali marini, fino al confronto finale con un mastodontico pescegatto. Verrete sparati in sezioni in scrolling 2D prima di rovinare il matrimonio del cattivo di turno, schivando trabocchetti all'interno di fabbriche e facendo rimbalzare in giro i i nemici impotenti assieme ai vostri compagni. Quest'ultimo punto è fondamentale per *Castle Crashers*: nel multiplayer dà il suo meglio, perché qui si può glissare tranquillamente sulle occasionali mancanze di ritmo.

In single player non è la stessa cosa. Ma c'è un altro aspetto determinante per formare la vostra opinione su *Castle Crashers*: se eravate il bambino trascinato via dal cabinato di *TMNT* da una madre arrabbiata, che non vedeva l'ora che *Golden Axe* fosse convertito per le console casalinghe e che ha giocato ore e ore a *Street of Rage 2*, *Castle Crashers* fa al caso vostro. Appartiene a un genere morto ormai da molto tempo, ma proprio per questo i suoi costanti riferimenti sia stilistici sia meccanici sono il più grande tributo a cui i videogiochi possano aspirare. Non è perfetto, ma non lo erano neppure i suoi precursori. **[7]**



Vari partner animali possono essere reperiti nei livelli assieme a nuovi personaggi giocabili. Tutti, lodevolmente, beneficiano di attacchi e magie distintivi

TIE FIGHTER

TIME EXTEND

STAR WARS: TIE FIGHTER

FORMATO **PC**
PUBLISHER **LUCASARTS**
SVILUPPO **TOTALLY GAMES**
ORIGINE **USA**
ANNO DI USCITA **1994**

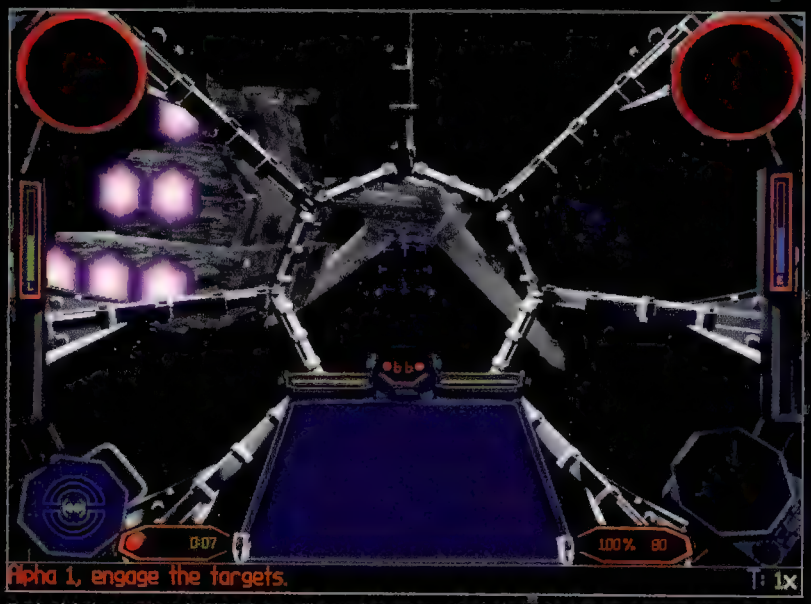
L'universo di Star Wars si arricchisce di una delle sue storie più originali, che fa da sfondo al miglior simulatore di battaglie spaziali prodotto sotto la sua bandiera

Ogni cosa è al suo posto già nella prima missione: uno scenario che si forma dalla più banale delle situazioni e dal più circoscritto dei requisiti, ma che poi si dipana in qualcosa di frenetico e grandioso addirittura, nell'inizio di un viaggio che vi conduce per mano lungo una visione unica e particolareggiata dell'universo di Star Wars. Tutto inizia con cinque trasporti da carico, all'indomani del riuscito attacco dell'Impero alla base Ribelle su Hoth da cui i vostri superiori sospettano che i soldati Ribelli fuggitivi si siano allontanati a bordo proprio di uno dei trasporti. Nei panni di una recluta in uno squadrone di TIE Fighter assegnato alla base verso cui i trasporti sono diretti, dovrete avvicinarvi a ciascuno di essi prima di identificarne il contenuto.

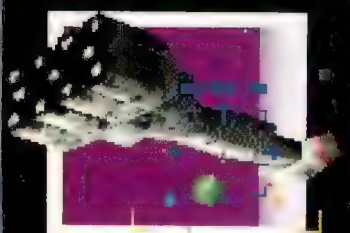
Nonostante uno nasconda effettivamente la feccia Ribelle, che dà rapidamente seguito a un serrato combattimento, i momenti introduttivi di *TIE Fighter* offrono parallelamente un genuino scorcio su quella che dev'essere la vita quotidiana di un pilota di classe Imperiale. Scorte alimentari, ufficiali Ribelli, armi: scansionerete di tutto e vi imbatterete, durante la vostra carriera, in una moltitudine di navi da identificare. Anche durante la primissima schermaglia basterà tralasciarne una per fallire la missione: dopotutto, comunque, il fallimento è sempre a un passo di distanza quando l'immenso peso della burocrazia dell'Impero grava su ogni vostra azione. Abbandonatevi a un catartico genocidio di ogni navetta Ribelle arrivata a difendere i propri compagni ed è molto probabile che un secondo gruppo di trasporti riesca a passare oltre prima che possiate raggiungerlo.

Questa stessa missione rivela brutalmente quanto perigliosa sia l'esistenza di un pilota di TIE Fighter, incastonato in un veicolo agile, ma pericolosamente indifeso, in grado di resistere a non più di due colpi prima di esplodere in mille pezzi. Non che gli attaccanti siano particolarmente pericolosi: i vostri colleghi possono distrarli abilmente mentre voi sfrecciate da nave a nave. Ben più infami sono i rottami vorticanti dei nemici abbattuti, che possono distruggervi in un istante. Tutto è come nei film, ma allo stesso tempo, mettendo in risalto l'idea di essere una piccola e vulnerabile pedina all'interno della flotta Imperiale, rovescia la familiare emozione provata nel vedere un TIE Fighter consegnato all'oblio.

Come già *X-Wing* in precedenza, *TIE Fighter* è profondo in virtù della sua attenzione al dettaglio, nonostante adottare il punto di vista di un anonimo scagnozzo dal volto perennemente nascosto dietro un casco anziché quello di un nobile eroe che lotta per la libertà fosse indubbiamente meno attraente e carismatico. E *TIE Fighter*, ammirevolmente, fa ben poco per generare simpatia verso la causa dell'Impero. Parte di ciò che ancor oggi rende *TIE Fighter* tanto fresco è proprio la posizione da cui inquadra un universo finzionale che, nel periodo recente, ha teso ad arenarsi sugli elementi che sembravano funzionare nella trilogia originale senza apportarvi nulla di nuovo. Non manca nulla dell'azione, del dramma e degli intrighi di geopolitica che si potrebbero desiderare, ma tutto è visto sotto una luce inedita, non più favorevole ai Ribelli. In qualità di zelante membro delle forze Imperiali, sarete ansiosi di riportare 'la pace e l'ordine' a fronte dell'insurrezione Ribelle e di sradicare la corruzione. L'inconfondibile testo giallo scorrevole espone con le dovute sfumature trionfalistiche l'operazione dell'Impero contro la base dei terroristi Ribelli su Hoth. I vostri superiori sono ufficiali molto efficienti (e dotati di un compassato accento inglese) nonché leali servitori dell'Imperatore. Il meticoloso e impaziente istruttore di volo vi ordinerà di far quello che vi viene chiesto, né più né meno, e il tono dei discorsi durante le missioni è decisamente militaresco; le lodi sono rare, asciutte e sostenute.

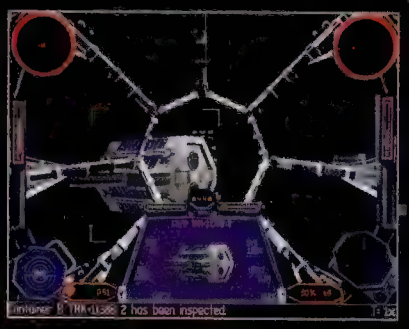


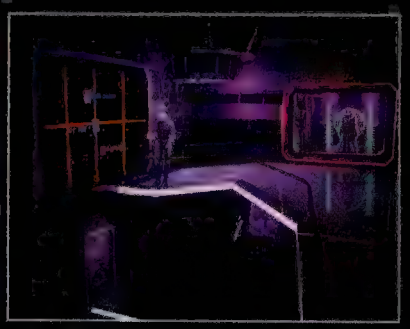
Grazie al design esteriore dei TIE Fighter e all'accresciuta potenza di calcolo che Totally Games poteva attendersi dai giocatori, il display standard occupa quasi l'intero schermo, laddove in *X-Wing* era confinato alla sola metà superiore



MIRA INFALLIBILE

Non essere nel posto giusto al momento giusto per sparare al giusto bersaglio equivale quasi immancabilmente, in *TIE Fighter*, a fallire la missione in corso. Fortunatamente, il gioco contiene una serie di strumenti per tener traccia di tutto ciò che accade sul campo di battaglia, nel quale l'azione può svolgersi nel raggio di quasi dieci chilometri in ogni direzione. Il sistema di mira consente di vedere cosa stia facendo l'IA di ciascuna nave alleata o nemica, dove si stia recando e il suo tempo d'arrivo previsto, mentre una utile visuale tridimensionale ne mostra l'orientamento. Malgrado l'alto livello di dettaglio delle informazioni fornite, ancor oggi è difficile individuare gli invisibili accorgimenti presi dal gioco per donare intensità alle sue battaglie spaziali.





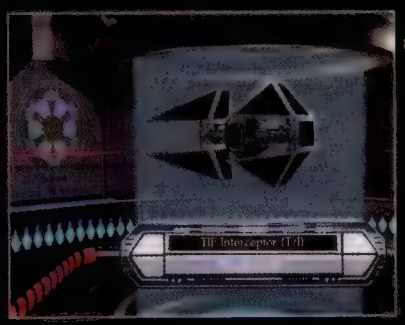
Il prosieguo della storia, tuttavia, sterza bruscamente dalle supposte premesse di un'epica campagna contro i Ribelli. La trama di *TIE Fighter* si occupa piuttosto di illustrare la sfida sostenuta dall'Impero per mantenere l'ordine all'interno dei suoi vasti possedimenti. Vi scontrerete con pirati, fazioni in guerra e Imperiali disertori con uguale frequenza e, meglio ancora, non vedrete mai l'ombra della moralità imporsi sull'esperienza. Eseguirete ordini chiari e senza traccia d'ambiguità. Anche quando sarete avvicinati da un membro dell'Ordine Segreto dell'Imperatore, una setta che indaga su alcuni tentativi di estromissione delle alte cariche Imperiali e che vi assegnerà alcuni obiettivi di missione secondari talvolta affini e talaltra addirittura opposti a quelli principali, continuerete comunque a spuntare la vostra lista di consegne.

Le richieste dell'Ordine svelano un complotto ordito da un Ammiraglio rinnegato per usurpare il trono dell'Imperatore, che vede gli avversari passare dagli Y-Wing ad altri TIE Fighter e addirittura agli Star Destroyer. Quelle che apparivano come problematiche contingenti durante le missioni acquisiscono di conseguenza un nuovo significato, come nel caso in cui viene richiesto di ritrovare una navetta Imperiale rubata che ospita degli ufficiali Ribelli in fuga da Hoth (chiara allusione a un'analoga sequenza presente ne Il Ritorno dello Jedi). La trama non viene influenzata dalla propria incapacità di raggiungere tali obiettivi. Il premio, invece, consiste in due tipi di decorazioni: le normali medaglie vinte completando le missioni e i compiti secondari o extra assegnati dal proprio comandante e un tatuaggio viola sul braccio la cui complessità cresce soddisfacendo le richieste dell'Ordine, oltre allo sbloccaggio di una serie di cut scene speciali. Un modo poco tecnologico, ma elegante per rendere più coinvolgente una trama prevalentemente guidata dalle decisioni dei superiori, che ad ogni modo sono guidati dagl'immutabili script del gioco.

Vi scontrerete con pirati, fazioni in guerra e Imperiali disertori con uguale frequenza. Meglio ancora, l'ombra della moralità non si imporrà mai sull'esperienza

Fu il team creatore di simulatori di volo sulla Seconda Guerra Mondiale come *Secret Weapons of the Luftwaffe* a realizzare *X-Wing* e *TIE Fighter*, tracciando un interessante parallelo con le fonti d'ispirazione a cui George Lucas attinse per i combattimenti spaziali di Una Nuova Speranza, basati sui film bellici dedicati al periodo. Dato però che le battaglie di Star Wars sono svincolate da inconvenienti reali quali il terreno e lo stallo, *TIE Fighter* riesce a ottenere una maggiore aderenza alla rappresentazione filmica. Liberi dal bisogno di emulare la fisica, gli scontri sono ravvicinati e intensi: predatore e preda si intrecciano e si inseguono su uno sfondo di stelle spruzzato di laser verdi e arancio.

La vera attrattiva di *TIE Fighter*, tuttavia, è proprio l'essere nel suo cuore una simulazione, seppur di qualcosa di inesistente. Esso illustra il funzionamento di un caccia stellare in modo coerente e di ampio respiro, dipingendo un quadro



basato sulla fantasia ma comunque radicato nella logica e nel game design. Proprio come i film costruivano un ricchissimo universo immaginario tramite il raffinato incastro di ogni elemento sullo schermo, *TIE Fighter* plasma la realtà del combattimento spaziale elaborando i dettagli meccanici delle navi, il comportamento degli altri veicoli e la strategia sottesa alla pianificazione delle missioni.

Esempio principe è il sistema dell'energia di *TIE*, identico a quello in *X-Wing* perché virtualmente impossibile da migliorare. Esso presuppone che ogni caccia produca una determinata quantità di energia da diramare a motore, scudi, laser e altre armi a impulsi eventualmente presenti. Il bilanciamento può variare: dare più potenza al fattore di ricarica di laser o scudi viene compensato da un minor apporto di energia ai motori che rallenta la propria andatura, mentre aumentare la velocità significa decurtare le riserve di laser o scudi. Ogni battaglia richiede un'attenta elaborazione strategica: perdendo gli scudi, l'energia deputata alle armi può venir reindirizzata col rischio di restare senza la possibilità di contrattaccare. L'energia degli scudi può finanche essere distribuita tra il fronte e il retro della nave: attaccare una nave ammiraglia irta di cannoni laser può richiedere tutta la potenza disponibile a prua, ma la poppa non va trascurata nelle fasi di allontanamento. Nel mezzo dell'azione, pertanto, la vostra mano destra circolerà tra le configurazioni dell'energia, mentre la sinistra piloterà il TIE in un esercizio di coordinazione che è arduo imparare, ma molto appagante padroneggiare.

Sottigliezze, queste, che risulterebbero comunque ininfluenti se non calate nel contesto della struttura delle missioni di *TIE Fighter*. I briefing sono sobriamente schematici e metodici, ordinatamente scomposti nelle progressive ondate di attacchi: la cannoniera d'assalto Tau distruggerà il campo minato per permettere ai trasporti imperiali di eliminare l'incrociatore Calamariano, e nel frattempo il gruppo TIE Alfa distruggerà i caccia nemici prima che una squadra di TIE Bomber giunga a ingaggiare le fregate. Tutto ha il suo posto nella strategia generale, contestualizzando ulteriormente ogni vostra azione. Si pensi alla missione in cui viene ordinato di non eliminare tutte le navi nemiche: l'aggressione in se stessa viene ritenuta un avvertimento sufficiente per i loro ufficiali comandanti.

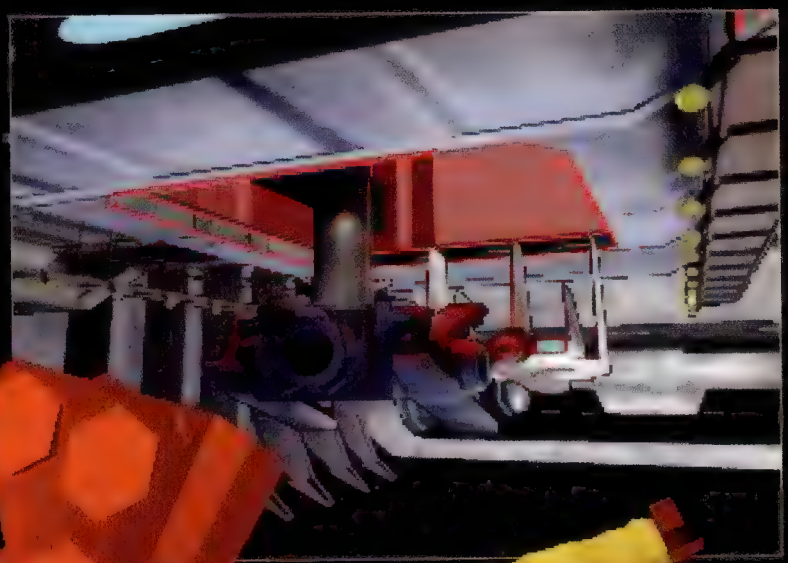
La cadenza sostenuta di queste suggestive coreografie di battaglia ne avvicina l'architettura più alle alternanze di spiazzi e corridoi di un FPS che all'immensità del vuoto siderale, eppure la loro complessità emergente manda all'aria i vostri piani più di una volta e vi rende fondamentali per riportare ogni situazione sui binari giusti, mentre nel frattempo la frenesia dell'azione tutt'intorno a voi rende oscuri anche gli ordini più chiari. Nei momenti di maggiore concitazione ci si giostra tra la distribuzione degli scudi e le manovre evasive per evitare i proiettili degli A-Wing alle calcagna allineando contemporaneamente il reticolo di mira sul bersaglio e, in tutto questo, tenendo sotto controllo la situazione generale per assicurarsi che l'ammiraglia non sia sotto attacco e che le navette avversarie non si stiano allontanando. La vita di un pilota imperiale è senz'altro stressante.

Perché questo gioco è migliore di *X-Wing*? Non solo per la grafica 3D migliorata o per la mappa, il sistema di mira e l'IA riveduti, ma soprattutto per l'adrenalinica emozione di sfidare un assaltatore dotato di torrette di poppa con un TIE Bomber, totalmente privo di scudi. Per la possibilità di mettere le mani sulla strumentazione militare che l'Impero da sempre usa per soverchiare i suoi nemici. Per la storia intessuta nelle missioni e attraverso di esse, per la sensazione di essere un semplice ingranaggio nell'enorme macchina dell'Impero. I vostri signori sono molto esigenti e più di una volta sarete estratti dagli sfrigolanti rottami del vostro caccia, ma un impiego nelle loro fila vale un tesoro.

PUNTA E CLICCA

Nella tradizione dei titoli di combattimento aereo e spaziale del tempo, inclusi *Wing Commander* e *Wings of Glory* di Origin Systems, *TIE Fighter* contiene scene bidimensionali che ricordano delle avventure grafiche e consentono l'accesso alle scuole di combattimento, a nuove missioni, al teatro delle missioni salvate e ad altre opzioni di gioco. Animate da una mistura di sequenze disegnate e prerenderizzate, rendono scorrevole la transizione dalle battaglie alla base Imperiale. Le cut scene sono ben doppiate e dirette, considerato il poco spazio d'immagazzinamento a disposizione.

A salire da TIE Fighter e Bomber, dotati di armamenti leggeri e di protezioni inadeguate, si ritrovano Assault Gunboat (sotto) e TIE Interceptor, TIE Advanced e infine l'indomabile TIE Defender, in una progressione di efficacia maggiore rispetto a quella proposta da *X-Wing*.



THE MAKING OF...
DEUS EX MACHINA

Una delle opere più famose di Shakespeare trasposta in gameplay a 8-bit e con la voce di Ian Dury: benvenuti nella mente di Mel Croucher

FORMATO: **C64/SPECTRUM** PUBLISHER: **AUTOMATA UK (ELECTRIC DREAMS, C64)** SVILUPPO: **AUTOMATA UK** ORIGINE **UK** ANNO DI USCITA: **1984 (1985, C64)**

Molto prima che il classico moderno di Looking Glass ridefinisse il proprio genere, vi fu un altro Deus Ex. Uno che straniò, diverti, provocò e fece proseliti eoni prima che la parola 'multimedia' cominciasse a riversarsi fuori dalle labbra dei responsabili marketing in ogni parte del mondo. Concepito da un vero pioniere dell'industria, **Mel Croucher**, il gioco fondeva la musica con la grafica, la libertà con la costrizione e il comico con l'incubo orwelliano. Si fa un gran parlare di cammelli mutanti, creature su molle e *Pyjamarama*, ma l'opera di Croucher emanava bizzarria a un livello totalmente diverso.

Prima di *Deus Ex Machina*, Croucher aveva già stuzzicato e perplesso le masse con *Pimania* (1982) e *My Name is Uncle Groucho, You Win a Fat Cigar* (1983), due titoli che non solo stimolavano l'intelletto con testi infarciti di giochi di parole e con l'esplorazione di luoghi esotici, ma addirittura offrivano premi reali a chi fosse dotato della resistenza per addentrarsi a sufficienza nella loro logica contorta.

"Come reagirono a qualcuno che cercava di trasformare la Bibbia in una commedia musicale per lo ZX81? Pensarono che fossi pazzo, ovviamente"

Croucher resta giustamente fiero dei suoi primi titoli, che incontrarono ovvie difficoltà nell'essere accettati dal pubblico. "Come reagirono a qualcuno che cercava di trasformare la Bibbia in una commedia musicale per ZX81?", domanda retoricamente. "Pensarono tutti che fossi fottutamente pazzo, ovviamente. E mi trattarono come si trattano i folli. Alcuni fecero finta di niente, altri cercarono di gettarmi fuori dal mio reame incantato e altri ancora furono tanto gentili da farmi andare a letto con le loro madri. Quando continuai a produrre la mia roba le cose cambiarono e cominciarono a trattarmi come una sorta di santone matto finché non venni infine acclamato come una figura di culto e venerato come un santo, una leggenda, un dio".

Croucher si trovava in una posizione unica agli albori degli home computer. Avendo già lavorato nell'architettura e nella pubblicità, l'idea di abbinare commenti su audiocassetta e fotografie aeree per le guide turistiche aveva già fruttato al poliedrico autore abbastanza denaro da abbandonare l'architettura nel 1977. La fase successiva era usare dati su computer per cacce al tesoro e gare in tempo

Il 48K Spectrum rendeva ottimamente la figura della mezza età, ritraendone il torace cascante e la corporatura gonfia. Pestando parole come 'guerra' si proteggeva il proprio impero che nel frattempo crollava sullo sfondo

CACCIA AL TESORO

I primi giochi di Croucher tentavano di svincolarsi dalle tradizionali modalità di gioco incoraggiando i giocatori a continuare la loro ricerca nel mondo reale. *Pimania* (1982) offriva in premio il Golden Sundial of Pi, del valore supposto di 6000 sterline (7500 euro), che sarebbe stato consegnato alla persona che si fosse presentata nel posto giusto al momento giusto dopo aver risolto tutti gli enigmi del gioco. Ma gli anni passavano senza che il premio venisse reclamato, portando alcuni ad affermare che fosse tutta una montatura.

Ma il 2 luglio 1985 (pi = 22 su 7), quasi tre anni dopo l'uscita del gioco, due docenti di Ilkley si piazzarono davanti alla bocca di un cavallo intagliato nel gesso in una collina vicino al villaggio di Alfriston nei Sussex Downs e vennero salutati dalla surreale visione del Piman stesso che emergeva da alcuni cespugli nei paraggi, accompagnato dal suo tema. Il Piman era il socio in affari di Croucher, Christian Penfold, con un costume indosso, e il premio era stato debitamente vinto. "Non ebbi il coraggio di dir loro che la locazione esatta era nel sedere del cavallo", ci dice oggi Croucher.

reale, due ossessioni ben presenti nei suoi primi titoli.

"Quando zio Clive se ne uscì con lo ZX80 avevo già avviato la mia attività di audiocassette d'intrattenimento", asserisce. "Insieme a un team di grandi creativi e di addetti alle vendite di merda. Niente sarebbe cambiato. Mi svegliai una mattina e mi ritrovai in seno a un nuovo tipo d'industria, dove la gente era felice di pagare cinque o dieci sterline una cassetta copiata a mano e ricolma di tanti piccoli strani passatempo stipati in 1K di dati per computer, poi in 8K e alla fine in 24. Bei tempi".

Ma sebbene *Pimania* e *My Name is Uncle Groucho* ebbero una grande risonanza per la compagnia di Croucher, Automata Software, fu *Deus Ex Machina* a far parlare davvero di sé. Pur programmato dal 'giovane prezzolato opportunista' Andy Stagg e con una copertina disegnata dal 'compagno lunatico' Robin Evans, restò un progetto partorito e supervisionato da Croucher in persona.

"Avevo deciso che fosse giunto il momento. *Deus Ex Machina* sarebbe stato il mio capolavoro o la mia rovina. Lo scrissi come una sceneggiatura in circa una settimana, poi usai pennarelli e carta millimetrata per disegnare a mano tutta la grafica, pixel per pixel. Ideai gameplay e tipo di interazione e scrissi le mie istruzioni per il programmatore come se si trattasse di una produzione teatrale. Ci volle un mese per scrivere e registrare la musica: il motivo era che io suonavo tutti gli strumenti da solo ed ero un esecutore davvero pessimo, quindi ci vollero secoli per rimuovere tutte le note stonate".

Ma cos'è esattamente questo gioco? Una domanda già posta in precedenza, che oggi Croucher liquida come "irrilevante". Descritto in parole povere, *Deus Ex Machina* vi vede allevare un organismo umano dalla culla alla tomba attraverso una serie di minigiochi ispirati alle sette età dell'eloquenza umana tratte dalla commedia shakespeariana Come vi Piace. Provate a proporre questo concept a un publisher odierno.

Di particolare interesse è l'audiocassetta venduta assieme al gioco. Progettata per essere riprodotta in perfetto sincrono con gli stage, conteneva le voci di Jon Pertwee, Frankie Howerd e Ian Dury, assieme alle spettrali e discordanti farneticazioni musicali di Croucher stesso.

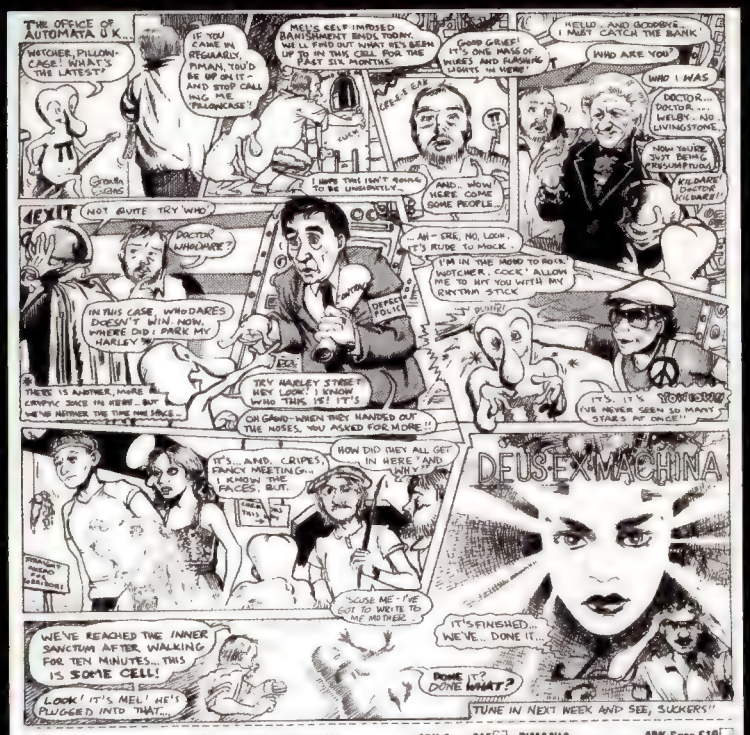
"Era solo una serie di meccanismi per immergere nella parte audiovisiva", ricorda Croucher. "Utilizzai una sequenza di gameplay progressivo, nulla di granché originale, ma non era quello il punto. Anche libri, film e teatro sono un collage di scene non originali. È ricombinarle in una presentazione originale che crea il classico. Volevo tenere per mano i giocatori lungo il viaggio, ma permettere loro di controllare il modo in cui avrebbero raggiunto l'inevitabile destinazione. Dalla fecondazione dell'ovulo alla nascita e poi attraverso l'intera vita fino alla morte: si è scritto praticamente da sé.

"Penso che la mia sequenza preferita sia quella finale, quando si diventa vecchi e si tenta di restare in vita, prima che si venga colpiti dalla consapevolezza che è troppo tardi per imparare dai propri errori... anche se non lo è effettivamente: immaginate che tutto non sia nient'altro che un gioco per computer e che possiate ricominciare da capo. Non ho raggiunto ancora quello stadio, ma ci sono vicino".

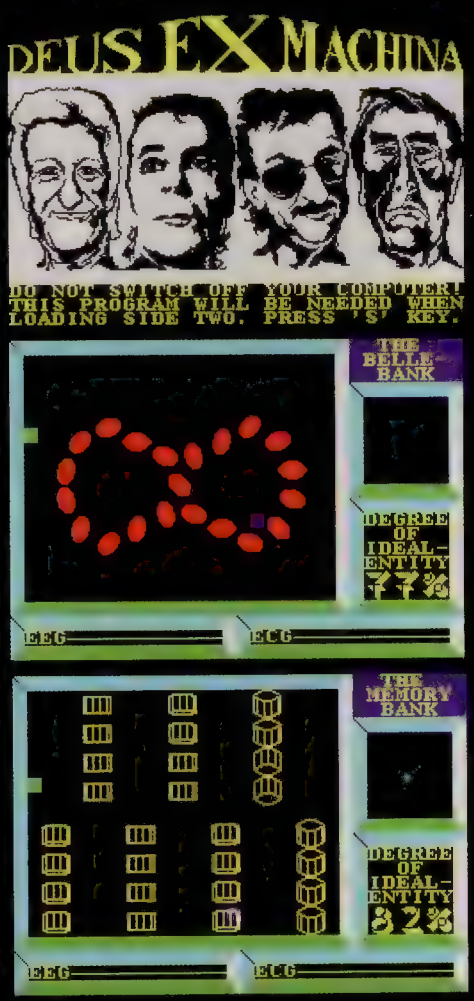
Se tutto questo suona intellettuale, esigente e all'avanguardia, è perché l'impressione corrisponde a verità e nasconde anche qualcosa di più. *Deus*

"Non so nulla dei giochi attuali, solo che si pagano ingenti quantità di denaro a team che impiegano vari anni per produrre le stesse schifezze di sempre"

L'embrione protagonista si evolve da qualcosa di simile a una deiezione di topo in un uomo. A questo punto occorre evitare le insidie della vita schivando oggetti che si avventano su di voi da ogni dove



Le pubblicità realizzate da Automata negli anni '80, illustrate da Robin Evans, erano autoreferenziali quanto i loro giochi. Croucher ed Evans produssero poi le strisce di Tamara Knight per Crash e Zzap! 64



RAGE AGAINST THE MACHINE

In molte opere di Croucher c'era una forte vena antiautoritaria e antiviolenta a tutt'oggi molto sentita dall'interessato: "Almeno, quando producevo i miei antidoti ai videogiochi violenti i miei nemici erano armati solo di triangoli di pixel e un po' di rumor bianco. Oggi, un'intera generazione è stata condizionata ad associare l'assassinio con la vittoria. La violenza è vista come una strada naturale per la gloria e il successo. L'esercito usa i 'giochi' che si trovano sugli scaffali per addestrare il suo personale, e già questo parla da sé. Le odierne simulazioni di violenza sfruttano una grafica incredibilmente realistica e l'audio digitale; quelle di domani saranno probabilmente caratterizzate da tecniche d'immersione totale e la fantasia si fonderà con la realtà. La battaglia è persa in partenza".

Oggi Croucher gestisce una compagnia creativa e di marketing su Internet (www.melcroucher.com).

Ex Machina sapeva essere anche irritante e non poco repellente: uno dei principali intenti di Croucher sembrava essere la provocazione in misura uguale all'intrattenimento. Il gioco era realizzato in modo da permettere di sottostargli e di lasciare che prendesse le sue decisioni oppure di perseguire il più alto punteggio possibile. Non tanto finali multipli, dunque, quanto molteplici mutazioni.

Sincronizzare l'accompagnamento sonoro alla peculiare azione a schermo era una nozione emozionante per i videogiocatori usi agli *Haunted Hedge* e agli *Horace & the Spiders*. Jon Pertwee addirittura scandiva ogni sequenza con la sua inconfondibile parlata da Dr Who, assicurando dunque che i giocatori si trovassero alla pagina giusta. "Fu una gioia lavorare con Jon Pertwee", ricorda Croucher. "Arrivò con due ore di ritardo e pensai per tutto il tempo che fosse un arrogante bastardo che si faceva attendere, perché avevo noleggiato lo studio a tariffa oraria. Quando alla fine arrivò, era vestito di pelle, aveva un casco in testa e zoppicava malamente. Ci disse che era caduto dalla sua Harley-Davidson mentre gareggiava con Sir Ralph Richardson sulla via per lo studio di registrazione. Non era più giovane, ma fece tutto in una singola sessione senza un errore. Niente tagli, niente editing, niente di niente. Assolutamente brillante".

Frankie Howerd, dal canto suo, fu un attore assai meno accomodante. "Volevo che il capo della Polizia risultasse un terrificante idiota. La realtà si sarebbe concretizzata nella forma di George W Bush, ma lasciamo perdere questo discorso. Da bambino, le performance radiofoniche di Frankie Howerd mi terrificavano e fu un'esperienza catartica ingaggiarlo per un giorno e ordinargli di uccidere infanti. Per rispondere alla vostra domanda, telefonai al suo agente e pattuimmo una paga che era la metà di quanto inizialmente richiesto. Mi sento ancora una carogna. Lui pretese del denaro per il suo lavoro, e da qui in poi mi rifiuto di addentrarmi nei dettagli della mia esperienza con lui".

I giochi di Croucher possedevano indubbiamente quella vena surrealista, quasi pythoniana che spesso si associa all'eccentricità inglese, ma c'era qualcosa di più: il desiderio di strappar via il giocatore dalla compiacente accettazione dei dogmi e dell'ipocrisia. Croucher stesso sembra una contraddizione vivente, talvolta schivo altre magniloquente. Resta però una figura unica nel suo genere, un autore che ha lasciato il suo segno nell'industria in meno di cinque anni per poi ritirarsi e seguire altri e più interessanti ambiti artistici.

"Dopo *Deus Ex Machina* vendetti Automata per dieci penny", conclude. "Quello era il suo valore. Non c'erano mai soldi. In qualche modo riuscimmo a scialacquarli tutti in una deliberata stupidità. Beh, non tanto grande, per fortuna: ho mantenuto tutti i diritti sui miei giochi... non so nulla dell'industria videoludica attuale, a parte il fatto che si pagano ingenti quantità di denaro a enormi team che impiegano vari anni per produrre le stesse schifezze di sempre. Mi stupisce che non siano scaturite poi molte innovazioni dai sovversivi e dagli indipendenti e spero che il web lo permetterà, proprio come è avvenuto per la musica. Le corporazioni sembrano pensare di poter controllare l'output creativo, ma non dev'essere così".

Croucher descrive il suo Piman come "un bambino cinico... o un vecchio cinico... che non è mai cresciuto", una frase che dice di lui molto più di qualunque lunga voce su Wikipedia. A chi non piacerebbe vedere come sarebbe un suo videogioco oggi?

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Zoë Mode Entertainment Ltd

■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 2004 (rinominata in Zoë Mode a marzo 2007)

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 146

■ **FIGURE CHIAVE:** Ed Daly (capo studio), Nick Rodriguez (capo studio, Londra), Martin Newing e Paul Mottram (produttori esecutivi), Phil Rutherford (direttore tecnico), Ste Curran (direttore creativo), Ben Hebb (direttore artistico), Ciaran Walsh (direttore audio), Angela Ferrie (direttore marketing e operazioni)

■ **SITO:** www.zoemode.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:** la serie di *EyeToy Play* da *Play 3* a ora, *SingStar* su PS2, da *SingStar Rocks* a ora, *Crush*, *Dancing with the Stars*

La sede di Zoë Mode a Brighton, in cui ha visto lo sviluppo di molti giochi musicali e party game, tra cui *Dancing with the Stars*. Lo sviluppatore aprirà un secondo studio a Londra quest'anno.

■ **LOCALITÀ:** Brighton e Londra, Inghilterra

■ **PROGETTI IN CORSO:** *EyeToy: Play Hero*, *Rock Revolution*, *You're in the Movies*, *Disney Sing It*, *Dancing with the Stars*, *Get your Dance on*

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Zoë Mode (già Kuju Brighton) fu fondata nel 2004. Lo studio era in stretti rapporti con Sony Computer Entertainment Ltd Europe, per cui ha lavorato alle serie di *EyeToy Play* e *SingStar* su PlayStation 2.

"Nel marzo 2007 lo studio è stato ribattezzato Zoë Mode, imponendosi l'obiettivo di essere il primo sviluppatore indipendente di giochi musicali e party game. Nell'allargare la definizione del videogioco e del videogiocatore lo studio è determinato a costruire una forza lavoro più diversificata, includendo una maggior proporzione di sviluppatrici donne. Zoë Mode ha da allora rivisto le sue pratiche di impiego per ingaggiare più organico proveniente da fuori l'industria e ha introdotto nei progetti la metodologia 'Agile', con lo scopo di rafforzare i team e rendere lo studio un posto appagante dove lavorare.

"Dopo il cambio di nome a marzo 2007 lo studio è cresciuto in maniera stupefacente, con uno staff di oltre 140 persone che lavorano, dai suoi uffici nel centro di Brighton, a una varietà di giochi musicali e party game per publisher di primo livello in tutto il mondo. Con l'annuncio di un nuovo studio a Londra e un altro a Brighton che aprirà a fine settembre, Zoë Mode è pronta a una crescita e un successo ancora più grandi nel 2008."

Rock Revolution, che sarà pubblicato da Konami, includerà leaderboard online persistenti, contenuti scaricabili e una batteria periferica creata da veri musicisti.

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

IED Roma

NOME ISTITUZIONE: IED Roma

NUMERO DI STUDENTI: circa 50

SITO: [illegible]

CONTATTI: [illegible]

FIGURE CHIAVE: [illegible]

[illegible]

LOCALITÀ: Roma

OFFERTA DIDATTICA: Master in Videogame Design

INSIDE VIEW: PIERMARCO ROSA DIRETTORE ESECUTIVO MASTER:

[illegible]

[illegible]

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

La fabbrica dei mostri

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Il valore di un eroe si giudica dagli avversari che affronta. Il numero non sempre conta, ma le dimensioni e l'aspetto di sicuro hanno un certo impatto sull'immaginario collettivo. E se è vero che nei videogiochi gli eroi spesso non hanno un volto, i loro avversari compaiono sullo schermo con una cura per i dettagli che il più delle volte porta a interrogarsi sull'igiene mentale di chi li ha creati. Stiamo parlando dei mostri che popolano gli universi digitali che, nella maggior parte dei casi, suscitano l'apprezzamento dei combattenti videoludici più delle controparti simulacrali. Cosa sarebbe stato di *Doom* senza i cacodemoni o i baroni infernali? O di *Resident Evil* senza le mutazioni del T-Virus? Lo stesso *Space Invaders* non avrebbe riscosso altrettanto successo se, al posto degli alieni insettoidi, ci fosse stata una pattuglia di astronavi affusolate. Per andare alle origini di tutte queste aberrazioni dobbiamo però fare un salto nel passato, quando ancora i videogiochi non erano nemmeno lontanamente contemplati, ma l'immaginazione correva veloce sulla scia delle prime macchine a vapore.

L'alba di una nuova era

Estate del 1816. Svizzera. Ginevra. Villa Diodati. L'abitazione ospita per le vacanze uno dei personaggi più famosi della sua epoca, il poeta inglese George Gordon Byron. Insieme a lui, l'amico e assistente John Polidori e una coppia molto in vista, Percy Bysshe Shelley con la seconda moglie Mary. Come forma di intrattenimento, il gruppo di amici decide di cimentarsi nella composizione di storie di fantasmi. Byron presenta un frammento di romanzo che in seguito Polidori rielaborerà nella forma popolare de Il Vampiro (1819). Mary Shelley, dopo aver ascoltato il marito e Byron discutere di teorie speculative sulla base elettrica della vita e la rianimazione galvanica dei cadaveri, ha una potente visione che culmina in Frankenstein o Il Prometeo Moderno, pubblicato in tre volumi nel 1818. Da quel momento in poi, la letteratura fantastica perderà la sua innocenza, diventando materia di un nuovo genere, che troverà la consacrazione con il capolavoro di Bram Stoker (1897) dedicato al più famoso conte della Transilvania.

Frankenstein e Dracula, i migliori esponenti della progenie aberrante partorita dal XIX secolo, sono importanti miti moderni, due icone che si completano vicendevolmente, incarnazioni della guerra secolare tra scienza e superstizione. Le loro storie si fondano sul concetto romanzesco di autoreplicazione. Il dottor Frankenstein crea il proprio doppio assemblando cadaveri trafugati da cimiteri e mattatoi; Dracula riproduce la propria stirpe attraverso una mistica infusione di sangue. Per avere il quadro completo, a questi due archetipi bisogna aggiungere il dualismo licantropico del dottor Jekyll e Mister Hyde (che mette in scena il tema dell'Ombra e del Doppio, ovvero del rimosso e dell'opposto) e il freak di un baraccone da incubo, che cambia ogni volta che lo si guarda, una violazione del nostro senso più radicato della forma umana nei suoi confini naturali.

Arrivano i mostri!

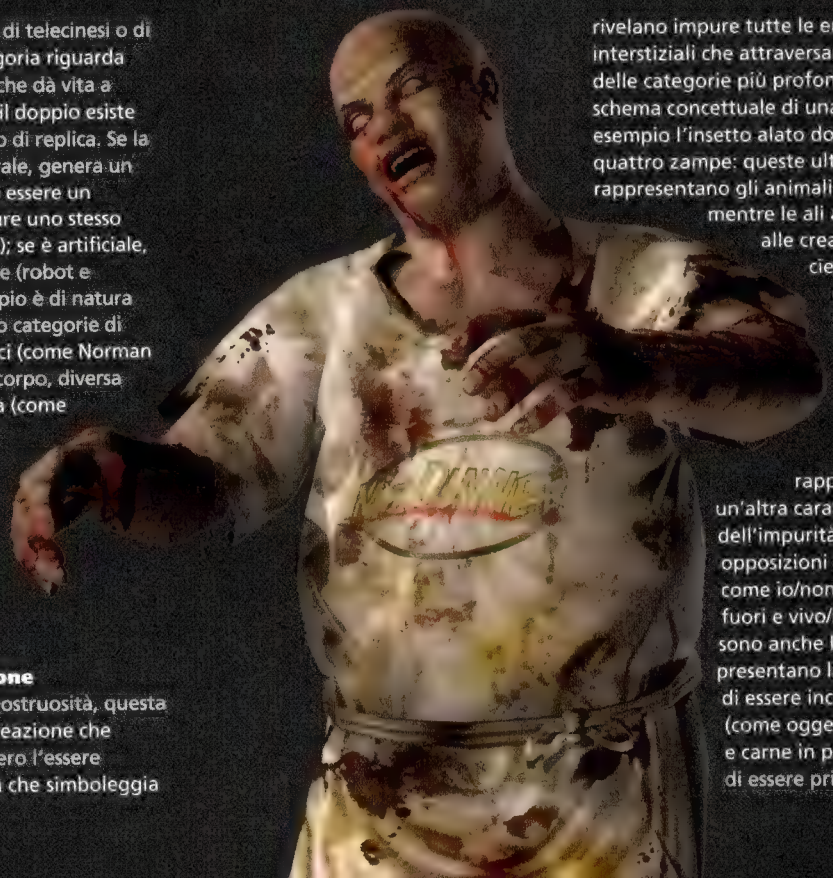
La figura del mostro incarna metaforicamente un insieme di credenze universalmente condivise, in base alle quali è possibile effettuare la seguente classificazione: la convinzione che i morti possano ritornare in vita genera mostri reincarnati. Quando sono i corpi a ritornare in vita, essi vengono chiamati zombie (e a loro volta si distinguono in zombi soprannaturali, come Dracula, la Mummia, il Golem oppure zombi medico-scientifici, come quelli di Romero in La

città verrà distrutta all'alba e il mostro di Frankenstein). Se è l'anima del defunto a ritornare, questa viene riconosciuta come spirito. Quando lo spirito è fuori dal corpo, si presenta come fantasma, quando invece si incarna in un corpo nuovo, si manifesta come possessione demoniaca. I mostri psichici derivano invece dalla convinzione che la mente sia onnipotente; in questo caso, a seconda che ci si confronti con oggetti o con il pensiero stesso, si parla di telecinesi o di telepatia. L'ultima categoria riguarda l'esistenza del Doppio, che dà vita a mostri diadici. Quando il doppio esiste sul piano fisico parliamo di replica. Se la replica ha origine naturale, genera un doppelgänger (che può essere un gemello, un clone oppure uno stesso individuo camaleontico); se è artificiale, dà luogo a un replicante (robot e cyborg). Quando il doppio è di natura mentale origina quattro categorie di psicotici: gli schizofrenici (come Norman Bates di Psycho: stesso corpo, diversa coscienza), i mutaforma (come il lupo mannaro: stesso corpo, trasformazione fisica), le proiezioni (come il mostro di Frankenstein: corpo differente) e il serial killer (stesso corpo e stessa coscienza).

Pericolo & repulsione

Quando parliamo di mostruosità, questa non scatena solo una reazione che riguarda la paura, ovvero l'essere spaventati da qualcosa che simboleggia minacciosamente il pericolo; piuttosto, la minaccia si accompagna alla repulsione, alla nausea e al disgusto. A ciò corrisponde una descrizione del mostro con termini associati al decadimento, all'infezione, alla malattia e così via. La studiosa Mary Douglas mette in relazione la reazione all'impurità con la trasgressione o la violazione di schemi che appartengono a determinate categorie culturali. Si rivelano impure tutte le entità interstiziali che attraversano i confini delle categorie più profonde nello schema concettuale di una cultura, ad esempio l'insetto alato dotato di quattro zampe: queste ultime rappresentano gli animali di terra, mentre le ali appartengono alle creature del cielo. Elementi come il sangue, le lacrime o le feci rappresentano un'altra caratteristica dell'impurità, relativa a opposizioni categoriche come io/non io, dentro/fuori e vivo/morto. Impure sono anche le entità che presentano la caratteristica di essere incomplete (come oggetti in frantumi e carne in putrefazione) o di essere prive di forma (come la polvere). Lo zombie, come morto vivente, creatura sospesa tra due piani contrapposti dell'esistenza, ammasso scoordinato di carne decomposta, è un ottimo esempio di impura mostruosità, che viola evidentemente lo schema concettuale relativo a ogni legge di natura. Un tale mostro rappresenta una minaccia non solo 'fisica', ma anche cognitiva.

Sulley: "Che vinca il mostro migliore!"
Randall: "Lo farò di certo..."
Monster & Co. (Pixar, 2001)



Catena di montaggio

In base a diverse coordinate, riusciamo a individuare cinque processi generali che permettono la genesi delle creature mostruose. La fusione (di categorie opposte a livello spazio-temporale, come vita/morte) e la fissione (che permette di mantenere separati gli elementi contraddittori sul piano temporale, come Jekyll e Hyde, oppure di moltiplicarli su quello spaziale, come il ritratto di Dorian Gray), sono le basi sulle quali edificare una biologia dell'orrore. Ingrandimento e massificazione permettono di incrementare il potere di creature già disgustose e minacciose (come un esercito di formiche giganti), mentre per metonimia è possibile enfatizzare la natura impura di un'entità mostruosa (l'immagine del vampiro è spesso associata a una bara ricolma di terra sconsacrata).

Di esempi abbonda l'industria videoludica. Nella sola saga di *Resident Evil* troviamo quasi tutte le entità che si possono generare seguendo queste linee generali: dagli zombi, ai ragni giganti, ad Albert Wesker...

Ebbene, pur non potendo garantire che tale insieme di conoscenze possa tornarvi utile per fare carriera nell'industria del videogioco, resta il fatto che probabilmente, seguendo alcune di queste indicazioni, il prossimo anno potrete riscuotere molto più successo come maschera di Halloween.

DI N'GAI CROAL

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

L'arte della materia o la materia dell'arte

Per quelli di noi che scrivono o riflettono seriamente di videogiochi, la domanda 'i videogiochi sono arte?' ha smesso di essere particolarmente interessante. Alcuni, come il critico cinematografico americano Roger Ebert, preferirebbero tracciare sulla sabbia una netta linea tra Arte e Non Arte; altri, come il suo ex rivale di dibattito Clive Barker, vorrebbero invece difendere questo medium ancora in sviluppo dai suoi assalitori. Personalmente, preferirei rivolgermi a chi già ritiene i videogiochi una forma espressiva valida, perché tra quelli di noi che la pensano così sussiste un divario ben più degno di essere esplorato. Si tratta del dibattito tra coloro che pensano che tutto quello che i videogiochi debbano mai fare sia intrattenere e quelli che credono che siano capaci di qualcosa di più, nonostante sviluppatori, critici e i videogiocatori stessi si stiano ancora arrovellando su cosa sia e su come raggiungerlo.

Prendiamo le varie reazioni al gioco XBLA di Jonathan Blow, *Braid*. Alcuni lo hanno immediatamente liquidato applicando il termine 'pretenzioso' a storia, gameplay e persino a Blow stesso. A parer mio, l'aggettivo 'pretenzioso' generalmente rende oscuro più di quanto non spieghi a proposito dell'oggetto del discorso, mentre dice molto di più su chi ama usarlo a sproposito.

> L'aggettivo 'pretenzioso' rende oscuro più di quanto non spieghi sull'oggetto del discorso, ma dice molto su chi lo usa a sproposito

Tra questi includo coloro che hanno recensito positivamente il gioco riservando però delle critiche alla, be', pretenziosità dei testi. Prendiamo ad esempio la prima serie di libri nel Mondo 2: Tempo e Perdono, dopo il quale si viene introdotti alla meccanica di gioco. Ci viene riferito che il nostro protagonista, Tim, deve salvare la sua principessa, con la quale ha compiuto molti errori che l'hanno allontanata da lui. Parte del testo recita (dall'inglese): "Il mondo, con le sue leggi di causalità, ci ha insegnato a colorare di grettezza le dinamiche del nostro perdono. Cosa accadrebbe se i crismi del mondo fossero diversi? Supponiamo ad esempio che si possa dirle: 'Non intendevo davvero ciò che ho detto', e che lei risponda: 'Va bene, capisco' senza voltarci le spalle, così che la vita torni a scorrere come se non avessimo mai detto nulla. Potremmo ignorare i danni, ma comunque far tesoro dell'esperienza".

All'apparenza, questo passaggio si limita a delineare il mondo e il suo personaggio principale. Guardando più da vicino, scopriremmo una metafora sulle meccaniche di riavvolgimento del tempo che sono l'abilità centrale di Tim in *Braid*; anzi, risulta abbastanza chiaro che il testo introduttivo di ciascun mondo traccia in un certo senso un parallelo tra il potere contenuto in quel mondo e un aspetto della vita di Tim.

Sì, la prosa è più fiorita di quanto siamo abituati a vedere nel videogioco medio, ma non al punto di essere offensiva e comunque meno persino rispetto alla letteratura di genere, per tacere poi di quella classica. Eppure, questo semplice sforzo da parte di Blow di innalzarsi poco sopra la mondanità videoludica e raggiungere qualcosa di più evocativo, oltre che in perfetto accordo con gli sfondi pittorici e la colonna sonora celticheggiante di *Braid*, è bastato perché a quest'ultimo venisse affibbiata l'odiosa parola che comincia per P. Se *Braid* avesse abbracciato l'approccio narrativo minimalista di *Portal*, scarnificando il suo script, forse non sarebbe stato bollato. Ma dato che Blow ha optato per un'esposizione allusiva del prosaico anziché per un senso di mistero reso tramite parsimonia testuale, ecco che l'etichetta è stata applicata alla sua opera.

Un'altra critica è stata rivolta ai puzzle di *Braid* e alla loro accessibilità, o meglio alla mancanza della stessa. Garnett Lee, ospite del podcast 1UP Yours, ha affermato che si tratta del tipo di puzzle progettati per far sentire intelligente chi li risolve. Il blogger Michael Abbott di Brainy Gamer, da parte sua, ha lamentato che le meccaniche di *Braid* lo rendevano impenetrabile per i non giocatori che erano stati attirati dalle ambizioni di Blow. "È un peccato, per me, che un gioco con le aspirazioni narrative, artistiche ed estetiche di *Braid* sia inaccessibile a così tante persone che cercano esattamente queste cose", ha scritto Abbott. "Vorrei che i miei amici, i pittori, i poeti, i musicisti e i filosofi con cui lavoro ogni giorno, provassero di persona cosa i videogiochi possano fare, comunicare e significare. Credo che l'incontro sarebbe molto più facile se offrissimo loro un punto d'accesso ragionevole e un'esperienza significativa in cambio dei loro sforzi. Desideravo che *Braid* fosse quell'esperienza, e mi delude e anche mi rattrista che non lo sia stato".

Braid è dunque colpevole di pretenziosità interattiva? No, io non lo credo. Dal mio punto di vista, *Braid* doveva essere realizzato esattamente in quel modo per poter esprimere ciò che Blow voleva e renderlo accessibile. I platform sono probabilmente quanto di più accessibile esista in ambito di generi videoludici, e quelli a scorrimento laterale ancor di più, perché danno completo controllo sulla situazione senza bisogno di spostare la telecamera. Similmente, alcuni hanno suggerito che le abilità di manipolazione del tempo avrebbero dovuto essere cumulative come avviene in un *Metroid*, permettendoci di usare ogni potere in qualsiasi momento, ma ciò avrebbe distrutto il gioco o ci avrebbe confuso, per non parlare poi della tentacolare configurazione dei controlli che un simile sistema avrebbe richiesto. Perfetto o imperfetto che sia, credo che *Braid* sia estremamente ben pensato a ogni livello: se questo si chiama essere pretenziosi, allora mi piacerebbe che più persone lo fossero.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup

MATTSCAPE GameStudies

Manodopera videoludica cercasi

Banalizzando e semplificando, si potrebbe affermare che questa generazione ha introdotto tre grandi novità: una rivoluzione a livello delle *interfacce* (Wii, DS). Una rivoluzione nel settore del *digital delivery* e del *community management* (Xbox Live). Una rivoluzione nel settore dello *user-generated content*. In quest'ultimo caso non mi riferisco tanto a *Spore*, un software che propone una linea di continuità con *The Sims*; detto altrimenti, il simulatore totale di Wright presenta innovazioni di carattere incrementale anziché esponenziale. Non mi riferisco nemmeno al progetto XNA che, nonostante le ambizioni di Microsoft, è una nicchia (l'obiettivo di creare l'equivalente videoludico di YouTube resta, per il momento, un miraggio). Quando parlo di *user-generated content* mi riferisco principalmente a *LittleBigPlanet*, il primo vero contributo significativo di PlayStation3. Il *construction kit* di Media Molecule è rivoluzionario per una serie di motivi, in primo luogo perché massimizza le pratiche creative dei fan in un contesto console. Ovverosia: il fenomeno di per sé è tutt'altro che nuovo. La piattaforma, per converso, è inedita. Come ci ricorda McLuhan, *il medium è il messaggio*: scrivere una email con un computer e inviare un SMS sono due pratiche sostanzialmente differenti anche quando il testo è 'identico'. Estendendo l'analogia: manipolare *Garry's Mod* o smanettare con *Crayon Physics* o *Line Rider* sul proprio XPS è una cosa, creare un livello con *LittleBigPlanet* un'altra.

L'aspetto più rivoluzionario di questo straordinario software toy sta nel fatto che è stato finanziato e pubblicato da Sony, un'azienda notoriamente restia a legittimare le pratiche di hacking e manipolazione degli utenti. Un'azienda uber-gelosa dei propri contenitori come dei propri contenuti. Dall'overdose di formati proprietari (dal Minidisc all'UMD, dal DAT al Blu-ray, recentemente definito da Steve Jobs "a bag of hurt": lascio a voi il piacere di tradurre il commento) alle stringenti misure preventive contro la pirateria (misure che in alcuni casi, Rookit docet, hanno danneggiato migliaia di utenti). Fino a oggi, Sony ha promosso una strategia finalizzata a scoraggiare sistematicamente la condivisione di contenuti digitali. Guardare ma non toccare. Con qualche eccezione, beninteso. Penso, in particolare, a 'oasi' di puro genio come *SingStar*: con il passaggio alla famigerata Era del Game 3.0 proclamata dall'allora *lider maximo* Phil Harrison l'azienda ha finalmente colto l'importanza di sfruttare a costo zero la manodopera dei fan (nota mentale: il fatto che Harrison abbia chiesto asilo politico ad Atari portandosi dietro la celestiale Paulina 'SingMom' Bozek mi fa pensare). Con *LBP* dobbiamo aspettarci una profusione di creazioni sorprendenti ed imprevedibili: dopo tutto, la creatività dei giocatori non conosce confini né buon gusto, come confermano i terabyte di 'Sporn' diffusi in Rete. Ma la goliardia è parte integrante dell'esperienza di gioco, come lo 'smack talk' di Xbox Live.

Il segreto sta nel gestire in modo intelligente le produzioni più, *huh*, esuberanti, senza applicare misure repressive che finirebbero per far naufragare l'intero progetto. In questo senso, il coraggio di Sony va celebrato: nell'era della visibilità istantanea, basta poco per trasformare *LBP* in un generatore di oscenità, quel genere di oscenità che i mass media, sempre alla ricerca di scandali inesistenti, sono pronti ad amplificare a livello undici per scioccare la classe media e le casalinghe di Voghera. *LBP* non è certo il primo tentativo di delegare agli utenti il compito di crearsi la propria esperienza ludica. Penso a *Maker*, la serie di Enterbrain, popolare in Giappone, ma praticamente sconosciuta in Occidente, al di fuori di qualche circolo di otaku. La vera novità riguarda l'infrastruttura di sharing dei contenuti: robusta, solida e facilmente navigabile. Non dimentichiamo che l'interfaccia è il 99 per cento dell'esperienza, come insegna Jakob Nielsen. Fattori come *flagging*, recensioni, commenti, classifiche, status sono chiaramente leggibili e aggiornabili in tempo reale. Finalmente Sony ha appreso l'ABC del Web 2.0. La vera sfida non era tanto creare un non-gioco di successo (obiettivo pienamente raggiunto), ma imparare a gestire in modo intelligente le reazioni dei fan. La recente *debacle* di EA con *Spore* (mi riferisco l'insurrezione dei fan contro il sistema di protezione installato sul disco, una vera ribellione coordinata e massiva che ha coinvolto e travolto persino il gigante dell'e-commerce Amazon.com) insegna che i tuoi migliori 'amici' possono trasformarsi in un incubo nel momento in cui si convincono che stai tentando di approfittartene. Suggerisco ai responsabili di marketing di (ri)leggersi Psicologia delle folle di Gustave Le Bon. Non vorrei tirare acqua al mio mulino, ma il punto è che le materie umanistiche non hanno perso la loro efficacia anche nell'era del Game 3.0. Anzi, sono più che mai attuali: se vuoi vendere reggiseno o console, prima leggiti Platone. Ma diamo a Cesare quel che è di Cesare.

> La vera sfida non era tanto creare un non-gioco di successo (obiettivo pienamente raggiunto), ma imparare a gestire in modo intelligente le reazioni dei fan

Lo scorso ottobre, Sony ha introdotto *LBP* in una prestigiosa scuola di design americana, la Parsons New School of Design, dando agli studenti la possibilità di toccare con mano un prodotto che è già leggenda. L'azienda nipponica ha compreso benissimo che per vincere la partita della cultura videoludica bisogna espugnare università e luoghi creativi, non club privati stipati di giornalisti cinici e annoiati. Oggi si parla direttamente al pubblico, bypassando *gatekeeper* e *middlemen*. Tiriamo tutti un sospiro di sollievo. Abbiamo solo da guadagnarci.

Matteo Bittanti è Associate Researcher presso lo Stanford Humanities Lab della Stanford University. Insegna Game Studies e Advance Visual Studies al California College of the Arts di San Francisco, dove risiede

TRIGGER HAPPY Sparare non basta

Echi

C'è un che di disturbante nei manichini di legno utilizzati dagli artisti. La testa è un ovale liscio senza connotati né espressione, il corpo privo di sesso: la fisionomia umana ridotta alla sua essenza geometrica. La figura principale di *Echochrome* è uno di questi manichini, forse alludendo a un'allegoria sulla relazione tra giocatore e gioco. Le bambole snodabili negli studi artistici sono meri strumenti, pupazzi da manipolare a beneficio d'un progetto di cui sono ignari. Quando giocate siete l'artista che muove a suo piacimento i fili del manichino digitale sullo schermo, oppure il pupazzo stesso, menato per il naso attraverso un contorto sentiero tracciato dall'artista/designer in una danza senza peso né meta che si dissolve nel nulla? 'Congratulazioni', dice il gioco alla fine, 'avete assunto tutte le pose che vi erano state richieste. Ora potete tornarvene sulla scrivania fino alla prossima volta'.

In *Echochrome* non si controlla nemmeno il manichino, che agita le braccia trasognato cadendo da un livello all'altro, poi atterra su un piano e comincia a camminare, intento a perseguire il semplice moto in avanti senza curarsi dei pericoli ambientali, un po' come la specie umana stessa. Il vostro ruolo è, in un certo senso, quello di un dio benevolo (?) il cui punto di vista crea la realtà: se non potete vedere uno spazio vuoto, quest'ultimo non esiste, e quindi la vostra statuina articolata potrà attraversarlo come nulla fosse.

Mi piace pensare che *Echochrome* sia uno dei videogiochi più importanti degli ultimi anni. Dopotutto, avevo espresso proprio nella mia column il desiderio che i giochi sfruttassero più creativamente le ambiguità visive, apprendendo dai giochi di prospettive di Giovanni Piranesi o M C Escher. E qui un intero universo escheriano viene portato alla vita con le sue eterne scalinate e un vertiginoso senso di fluidità architettonica.

Le magnifiche composizioni per quartetto d'archi di Hideki Sakamoto rappresentano senza dubbio un traguardo eccezionale per la musica dei videogiochi, non solo per la novità rappresentata dall'udire un quartetto d'archi in un gioco, ma perché il modo in cui gli spazi tra le voci degli archi si espandono e si contraggono indipendentemente, creando una complessa armonia, fornisce un adeguato contrappunto sonoro all'idea centrale del gioco: l'espansione e la contrazione degli spazi in corrispondenza dei continui cambi di prospettiva. La distanza si spalanca sia sullo schermo che nella musica, poi collassa nell'unisono o nella consonanza.

L'effetto generale di *Echochrome* è di una melanconia sorprendentemente possente, che fa meravigliare della grossolanità di Sony Europa nel progettargli una confezione satura di colori sgargianti con la fotografia di un viso di donna da cui emerge un fumetto, come se si trattasse di uno di quei giochi per ragazzine in cui si allevano i pony. Forse i galoppini del marketing non credevano nella suggestiva austerità di *Echochrome*, o non l'hanno capita. Quella stessa austerità, tuttavia, lascia anche bene in vista gli scompensi meccanici del gioco. Troppo spesso si percepisce la fastidiosa presenza della mano del designer che sollecita a passare oltre un angolo che avrebbe rappresentato una soluzione, ma che è stato preventivamente ritenuto una scorciatoia. Troppo spesso ci si ritrova a ruotare i livelli senza scopo finché la risposta 'giusta' non si rivela per caso.

Ho smesso di giocare dopo qualche decina di livelli. Ciononostante l'atmosfera del gioco persiste tenacemente nella mia memoria, persuadendomi del fatto che la strada intrapresa da *Echochrome* sia encomiabile. I giochi pensati per essere veloci, colorati e pieni di esplosioni sono cosa buona e giusta, ma dovrebbe esservi più spazio per quello che potremmo chiamare videogioco lento. Un tipo di videogioco che richieda cioè di pensare e osservare in modo più attento del solito, dove le restrizioni dello spettro estetico (non solo in termini di visuale, ma anche di sonoro e di potenziale cinetico) costringano a trovare un'esperienza più ricca in ciò che di primo acchito ci sembra muto o oscuro. Frammenti di quest'idea si ritrovano in opere come *Fl0w* o nella bistrattata serie di *Myst*. Non penso semplicemente a un'esperienza ludica 'rilassante', ma a una sorta di semplicità che generi una maggiore intensità, che richieda e pure premi un coinvolgimento più profondo, anziché trattarci come burattini snodabili da gettar via una volta terminata la loro utilità.

> "I giochi colorati e pieni di esplosioni sono divertenti, ma dovrebbe esservi più spazio per quello che potremmo chiamare 'videogioco lento'"

In questo senso, *Echochrome* mi ha ricordato la mia esperienza estiva in un paio di musei newyorkesi, davanti ai quadri 'neri' di Ad Reinhardt. Inizialmente sembrano semplici tele coperte da un'uniforme campitura nera che portano a una certa condiscendenza verso quello che si ritiene un vuoto scherzo intellettuale. Ma provate a guardarli per vari minuti lasciando abituare la vostra vista: vi accorgerete che non sono del tutto neri, ma contengono anche rossi, verdi e blu profondissimi combinati in spettrali composizioni cruciformi. L'assordante tran tran della città all'esterno sembra placarsi mentre si viene trasportati in un luogo popolato da fantasmi e sussurri. Un'esperienza quasi meditativa, o se preferite religiosa. È bello abbattere elicotteri e schiacciare mech giganti, ma non vedo motivo per cui i videogiochi non possano addentrarsi maggiormente in un luogo come quello evocato da Reinhardt.

Steven Poole è l'autore di Trigger Happy: The Inner Life of Videogames. Il suo sito è all'indirizzo stevenpoole.net

DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal lavoro scritto

E se invece fosse proprio l'inquisizione spagnola?

Il mercato dei fumetti, almeno in America, è in controtendenza rispetto all'economia: meno soldi girano, più fumetti si vendono. Non ci credete? Allora sentite qua: durante la grande depressione economica del 1929, mentre la borsa di Wall Street andava a picco, il fumetto made in USA passava una delle sue stagioni d'oro, esplodendo dalle pagine dei quotidiani per poi approdare alla sua forma definitiva, quella del comic book. Durante la crisi energetica dei primi anni '80, mentre Reagan chiedeva agli americani di non accendere più di un elettrodomestico alla volta e di usare l'automobile solo se strettamente necessario, la Marvel vendeva tonnellate di copie di albi dell'Uomo Ragno, degli X-Men, dei Vendicatori e delle loro Guerre Segrete. Negli anni '90, mentre la austerity clintoniana soffiava il suo vento freddo su tutto il mondo occidentale, il fumetto a stelle e strisce toccava l'apice con i sette milioni di copie vendute in un solo colpo dagli X-Men di Jim Lee.

Il fatto è che, nei Paesi culturalmente non marchiati a fuoco dalle riflessioni sant'agostiniane, l'intrattenimento non è visto come un qualcosa da demonizzare o, al massimo, da relegare alla sola sfera infantile, ma come una cosa seria, uno strumento di arricchimento culturale, un diritto inalienabile dell'uomo. In questi Paesi, se di soldi ne girano pochi o si profila una forte recessione economica, la gente non reagisce come capita in Italia (crollo verticale dei consumi in qualsiasi settore che non sia legato alla più basilare sopravvivenza), ma decide, semplicemente, di rivolgersi a forme di svago più economiche. Come i fumetti, appunto.

I videogiochi, invece, le crisi economiche le soffrono duramente e ne vengono investiti in pieno. Le console costano caro e hanno bisogno di giochi. I giochi hanno un prezzo esorbitante e c'è bisogno di un ricambio costante. E poi ci sono i consumi energetici derivati dall'utilizzo delle varie 360, PlayStation 3, Wii (e del televisore e del sistema audio a cui sono collegate), i costi degli accessori e delle varie periferiche aggiuntive, e poi il prezzo dell'abbonamento per il gioco online, che va ad aggiungersi a quello che già si sostiene per Internet, naturalmente.

Per una famiglia media, comprare una console non significa solamente comprare una macchina d'intrattenimento: significa muovere il primo passo su una strada piastrellata di ulteriori, e potenzialmente infinite, spese aggiuntive.

E allora non è inconcepibile pensare che il signore e la signora Smith decidano che i loro figli possono crescere sani e forti anche senza videogame. E poi, se l'attività videoludica dovesse divenire una condizione *sine qua non* per il corretto sviluppo sociale dei loro pargoli o per il bene psicofisico della famiglia tutta, si potrà sempre tornare a giocare sul computer casalingo, proprio come si faceva fino a pochi anni fa, no?

Ma siamo positivi: proviamo a immaginare che la nostra famiglia Smith non faccia prendere dall'isteria di massa e che decida che può permettersi il lusso di avere una console in casa... secondo voi quali saranno i parametri con cui sceglieranno la macchina su cui investire i loro soldi? Per me punteranno su quella che costerà di meno, che consumerà meno energia, che offrirà il più vasto parco di giochi usati o a prezzo scontato, che richiederà il minor numero di spese aggiuntive e che, magari, potrà far girare anche giochi scaricati illegalmente da Internet (che è una cosa brutta e illegale, ricordiamolo).

> Per una famiglia media, comprare una console significa muovere il primo passo su una strada piastrellata di ulteriori spese

Ecco che in una situazione come questa, in cui tutti gli analisti del mondo si aspettano che la gente sarà più restia a spendere i suoi soldi, Sony ha deciso di non tagliare i prezzi della sua PlayStation 3, lasciando il suo monolite nero a quota quattrocento (dollari), mentre le sue rivali sono tutte scese a duecento. Poco da dire: una strategia sensata... se quello che si sta cercando è un onorevole seppuku. Pura follia se si spera ancora di poter vincere la battaglia della next generation o, perlomeno, di non fare la fine del Sega Dreamcast. Certe volte ho come l'impressione che quelli di SCEI vivano in una torre di vetro, posta su di una altissima montagna, in un continente al di là delle nebbie, su di un altro pianeta, di una diversa dimensione, posta in una grotta. Una grotta buia.

C'è però da dire che la Sony è solo l'ultima esponente di una lunga tradizione di case produttrici di hardware e software del tutto sorde agli allarmi lanciati dal mondo esterno: l'Atari non seppe vedere in tempo la crisi che colpì il settore console a metà degli anni '80 e che rischiò di far fare al videogioco la stessa fine dell'hula-hoop. La Sinclair prima e la Commodore subito dopo, non seppero anticipare la fine dell'era degli home-computer e si trascinarono dietro molte software house europee dell'epoca. Persino il trionfale periodo della prima PlayStation lasciò qualche cadavere sul campo, vittima di una preoccupante miopia. Questa volta è il turno di Nintendo, Microsoft e Sony. La grande N sembra essersi sapientemente tirata fuori dalla lotta, ritagliandosi uno spazio suo e non rischiando nulla in termini economico-produttivi (da vecchia volpe quale è). Microsoft sembra aver intuito che sta arrivando una tempesta e, in qualche maniera, ha tirato fuori l'ombrello mentre Sony... Sony ricorda la storiellina dell'uomo che ha imboccato l'autostrada contromano:

Un automobilista accende la radio, in auto.
"ATTENZIONE, ATTENZIONE... UN PAZZO STA GUIDANDO CONTROMANO SULL'AUTOSTRADA"
Gracchia la radio.
"Uno?! A me sembrano mille!"
Dice l'uomo.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre

DI RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

Quanto deve durare un gioco?

Come uno sciacquone che scorre al contrario, il manto di stelle si ricompone vorticando davanti a voi. I salti nell'iperspazio non sono mai precisi, quindi controllate la mappa per vedere dove siete finiti e la mascella vi cade al suolo quando scoprite di essere esattamente sul lato sbagliato della nube di ioni al centro del sistema stellare. Il verdetto è che siete completamente fregati. Vi siete spinti troppo oltre nella scorsa missione, e ora il vostro tentativo di tornare zoppicando allo spazioporto è condannato dal principio. Avete attraversato questa stessa nube di ioni decine di volte in circostanze migliori, quindi conoscete bene le alte probabilità di cadere in un'imboscata tesa da quegli odiosi pirati con le loro navi a forma di meduse. La vostra malconcia astronave non reggerebbe un combattimento, e col vostro pilota confinato in infermeria non avete speranze di seminarli in una cintura d'asteroidi. I vostri inutili ufficiali alle comunicazioni non sono mai riusciti a infiltrarsi nei loro canali. Dovrete pensare a qualcos'altro. Spingete l'acceleratore...

A parte la forma specifica dell'astronave (e forse qualche altro dettaglio secondario come il genere videoludico), tutti ci siamo trovati almeno una volta nella situazione descritta sopra, e anzi credo che quest'esperienza in particolare si possa avere solo giocando. Per fare un raffronto con lo stesso momento in un film, si tratterebbe di quella parte verso l'inizio in cui il capitano spiega a un passeggero quanto sia pericolosa quella nube di ioni, e in cui si capisce che la stessa sarà importante in una scena più avanti. In un libro entrereste direttamente nei processi mentali del personaggio mentre osserva la nube, ma anche allora la cosa vi verrebbe detta. Il distinguo fondamentale della versione videoludica è che siete voi stessi a realizzare la scena imprimendole il contesto drammatico che la rende significativa. Avete già incontrato questa nube di ioni in precedenza, sapete già cosa vi troverete, avete alcune tattiche di repertorio pronte per l'uso e sapete che nessuna di queste vi aiuterà, stavolta: in poche parole, siete immersi fino al collo nella proverbiale melma.

La componente chiave di quest'esperienza è la ripetizione. Il mondo è progettato in modo da costringervi ad attraversare la nube di ioni continuamente, e ad imparare i parametri dei suoi scontri random tramite l'esposizione reiterata. Potrebbero servire varie ore per stabilire questa familiarità, portando a una tensione che è cruciale nell'aprire il gioco a un pubblico più numeroso.

Vocina Nella Testa numero 1: "Ehi, ormai sono adulto. Ho delle responsabilità serie, come arrabbiarmi coi politici alla TV e bere come una spugna. *Mass Effect* sarà pure il più bel gioco

> "Un buon gioco dovrebbe continuare ad aprirsi al giocatore, dovrebbe continuare a costruire sulla sua infrastruttura aggiungendo novità e sorprese, premiando il mio impegno"

apparso sulla faccia del pianeta Terra, ma non lo saprò mai perché non ho 100 ore da buttare seduto davanti a un computer come se non avessi mai sentito parlare di igiene. Potreste darmi un gioco progettato tenendo conto del mio stile di vita, che magari si completi nello stesso periodo di tempo che serve per guardare un film, e che non richieda di ripetere noiose incombenze un miliardo di volte prima che accada qualcosa di interessante?"

Vocina nella Testa numero 2: "Quattro ore passano lentamente se si sta seduti con le mani in mano ad assorbire la storia di qualcun altro, ma sono a malapena abbastanza per grattare la superficie di un gioco ben confezionato. Non voglio avere l'impressione di star appena iniziando a comprendere il sistema di gioco e di poter finalmente affrontare l'esperienza che ho davanti solo per essere cacciato fuori brutalmente perché la trama ha deciso così. Un buon gioco dovrebbe continuare ad aprirsi al giocatore, dovrebbe continuare a costruire sulla sua infrastruttura aggiungendo novità e sorprese, premiando il mio impegno. Un gioco che si affretta a finire in un paio d'ore sarà tanto povero da risultare inutile o talmente fulmineo da lasciare il giocatore a chiedersi cosa accidenti sia successo".

La cosa migliore dei media espressivi è la variabilità del loro formato. La letteratura ha i racconti brevi. La musica ha le operette, la TV le miniserie. Come dimostrato da una serie innovativa come 24, le idee per trarre il massimo dai punti di forza di un medium sono sempre in agguato. Si spera, dunque, che non vi sia necessità di impazzire bandendo per sempre dalle nostre vite videoludiche un'intera fascia di durata.

Smash Bros è un esempio di meccanica centrale breve e ripetitiva dotata di versatilità e profondità incredibili che lo rendono, probabilmente, l'haiku del nostro medium. L'ultimo episodio, *Brawl*, vanta quello che potrebbe essere il più enorme sistema metaludico della Storia, la cui vastità destabilizzante esiste primariamente per spingere il giocatore a tornare sulle meccaniche del combattimento per esplorarle. Inizialmente, cercare di sconfiggere cinque Bowser metallici usando solo Yoshi e qualche ombrello sembra semplicemente una barba, ma poi ci si accorge di essere stati indotti a padroneggiare un minuscolo angolo della gamma delle possibilità, e che in realtà è molto divertente.

Smash Bros soddisfa abbastanza bene entrambe le Vocine, ma lo fa in parte sacrificando la continuità narrativa: lo si può abbandonare in qualunque momento con uguale gratificazione. Ciò significa che, al contrario del titolo menzionato più sopra, non regalerà al giocatore dei ricordi personali incastonati nella trama generale. Se *Smash Bros* è l'haiku e *Mass Effect* il poema epico, cosa c'è nel mezzo? Qual è l'equivalente di un film di due ore?

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg

DI MARCO BENOÎT CARBONE

BAD GAMES Il Lato Oscuro dei videogiochi

Vol. 6: In God we play

Mentre il mondo dei videogiocatori aveva gli occhi ben puntati sul Tokyo Game Show, in Oregon si chiudeva anche l'ultima edizione della Christian Games Developers Conference. La CGDC, stando al suo manifesto ufficiale, si propone l'obiettivo di incoraggiare nell'industria i valori cristiani, sostenendo i giochi specificatamente intesi per "glorificare Dio" e promuovendo le realtà moralmente 'influenzate' da quei solidi principi.

Così, da un lato, in molti cercavano di scoprire in quali nuovi mondi di finzione li avrebbero condotti i demiurghi del digitale, e in cambio di quanti preziosi, svalutati crediti, insufficienti per acquistare immobili in una *first life* sempre più inospitale. Dall'altro, alla CGDC, qualcuno coltivava l'idea di sfruttare i videogiochi per traghettare la propria o l'altrui condizione terrena verso un *altrove* di più antica concezione: quel Paradiso cristiano che, come ha ricordato di recente il Papa, è una missione più importante degli ctonii e immorali cicli dell'economia-mondo.

Va da sé che le due realtà sono incomparabili, non solo e non tanto per le dimensioni e i numeri relativamente esorbitanti del TGS, ma soprattutto perchè gli obiettivi della *convention* cristiana sono orientati all'industria e non al giocatore (come nel caso della più nota Game Developers Conference). Eppure, se i giochi d'argomento cristiano-biblico, religioso-educativo o moralistico non fanno che vivacchiare ai margini della grossa distribuzione, pur esistendo sin dagli albori dell'industria videoludica, l'interesse di molti gruppi cristiani per i videogiochi 'profani' è di ben altra portata, e non andrebbe sottovalutato. La CGDC non è, infatti, la sola realtà che vuole riunire i cristiani coinvolti nello sviluppo, fornire loro temi di discussione e "pregare affinché Dio benedica tutti gli aspetti dell'industria del gioco". La convention è parte di tutta una serie di realtà produttive e minoranze moralistiche, come la Association for Family Interactive Media, capace di lanciarsi sistematicamente in crociate per la purificazione dei videogiochi diseducativi (per i *loro* valori), o il portale Plain Games, che valuta i giochi in base al loro contenuto di violenza, sesso o profanità.

Ora, è solo una cosa naturale che si legga nel videogioco, da tante e diverse prospettive, una dimensione estetica, psicologica, culturale, e dunque anche ideologica e religiosa. Così, diversi aspetti interessanti emergono dalla questione del videogioco religioso, con implicazioni molto estese. Ad esempio, quello economico, dato che il videogioco è un *prodotto culturale*. E allora, come un critico si interrogherebbe sul valore estetico, così il discorso sulla legittimità di un gioco potrebbe interessare diversamente le diverse religioni sul piano morale; ma il gioco interesserebbe alle religioni almeno quanto l'incoerenza o gli interessi delle stesse potrebbero risaltare chiaramente agli occhi dei non-credenti.

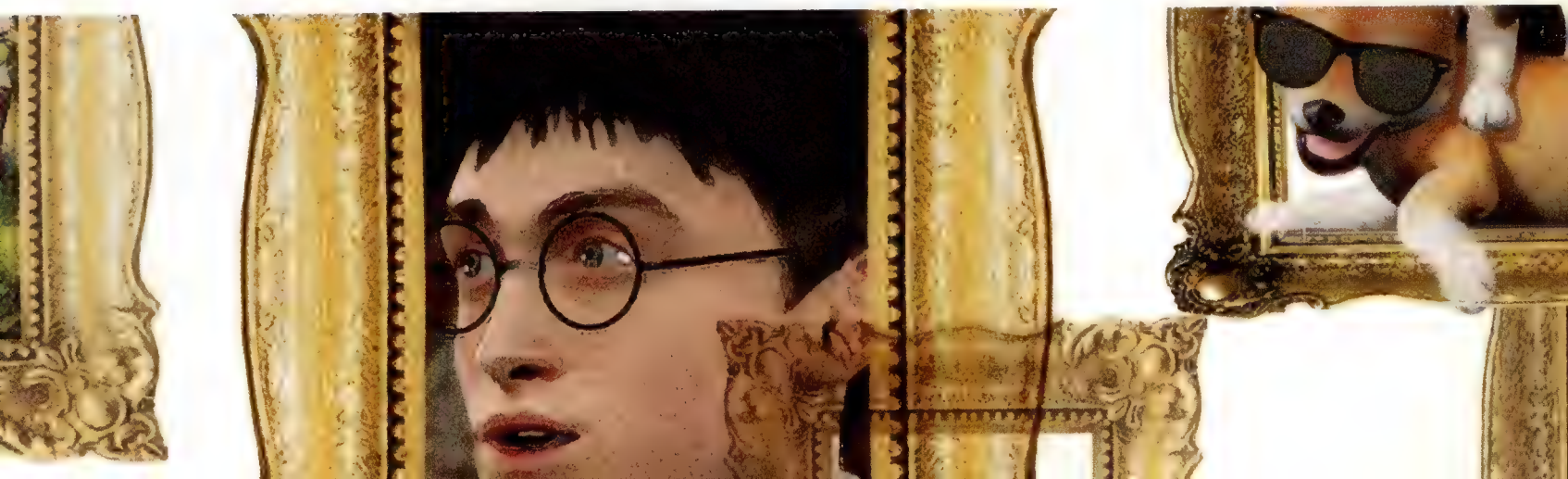
C'è dunque anche un aspetto inquietante nell'interesse religioso verso i videogiochi. I *christian games* o quelli di un'altra religione, infatti, avrebbero il diritto di esistere anche se fossero tutti insulsi o insignificanti, persino nel loro essere apertamente ideologici. Il rischio è però che il credente sia meno orientato alla produzione e più alla censura, meno al creare e più all'impedire che giochi *profani*, *immorali* o *ultraviolenti* siano pubblicati, venduti, giocati.

Forse non tutti conoscono le vicende di *Pretofilia*, il gioco satirico di Molleindustria per il quale l'autore è stato costretto a difendersi legalmente da forti pressioni censorie, chiaramente ideologiche e liberticide, di gruppi moralistici religiosi, dotati di risorse finanziarie abbastanza ingenti da permettere di vibrare colpi alla libertà di satira. Come nel settore dello spettacolo, che ha offerto recenti casi eclatanti di iper-sensibilità e allergia dei cattolici italiani alla satira, così anche nel videogioco si è assistito a episodi di censura inauditi, che dimostrano che tipo di interesse abbiano certi gruppi a far sì che la loro visione del mondo coincida con quella di tutti gli altri.

Il videogioco dovrebbe invece restare una delle espressioni di una cultura digitale che ha da sempre predicato un'etica di libertà, auto-sovranità e pluralismo, iscritta in quello stesso rizoma informatico in cui i dati si diffondono, contagiano e liberano *decentrandosi*. Non è certo un caso se in un film come Il tagliaerbe (frutto di un *pastiche* tormentato ma virtuoso tra un romanzo di Stephen King, la sceneggiatura-regia di Brett Leonard e la produzione di Gimel Everett) l'estremo progresso mentale dell'uomo, che per mezzo della Realtà Virtuale si evolve da scemo del villaggio a onnisciente e terrificante messia cibernetico, sia presentato anche attraverso l'evento della sostituzione al dio; né il post-umano risparmia dal rogo purificatore l'emissario del vecchio dio, reo di aver ingannato e costretto l'uomo nell'ignoranza e dunque nella disuguaglianza.

Ogni nuovo mezzo attira gli strali e le paranoie del potere, ma questo, superata la fase dei roghi, è altrettanto rapido nell'intuirne il potenziale per imporre la propria visione del mondo. Ora, i videogiochi si prestano a un uso ideologico e, anzi, lo sono intimamente, come qualunque altro oggetto della società del consumo. Quel che forse non tutti hanno ancora compreso è che è necessario tenere gli occhi bene aperti affinché il loro potenziale resti sempre un patrimonio di tutti, e non diventi invece uno strumento di dominio per pochi.

Marco Benoît Carbone si è occupato di videogiochi, cinema e musica come critico specializzato, traduttore e saggista. Ha fondato l'associazione culturale Ludica ed è l'animatore di Gorgòn (www.gorgonmagazine.com), Rivista di Cultura Polimorfa



Borderline cafè

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Borderline Cafè di **Game Pro**, è la rubrica che ancora crede in voi. Pensate a una lettera, scrivetene un'altra e inviatene una terza a: **gamepro@sprea.it**. Potremmo darvi come alternativa una busta da inviare a: **Game Pro**, Sprea Editori, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI), ma la realtà è che non la leggeremmo, quindi limitatevi alle email, ok? Il forum, invece, va da Dio. Frugate per il web, fatelo vostro e cercate una videogiocatrice da importunare. A patto che non sia una redattrice di **Game Pro**, s'intende.

DON'T CARE ABOUT THEM

L'errore più grande, dicono i Saggi (e io qualcuno, ringraziando gli Dei del Gaming, l'ho incontrato), è mettere al centro dei propri pensieri le persone che ci infastidiscono, che ci disturbano, che molto semplicemente non ci piacciono. In questo modo, infatti, si attribuisce ai bastardi di cui sopra un potere che non meritano e che non devono avere, si dà loro importanza. Sbagliato, sbagliatissimo. E pericoloso. Il pensiero ha forza creativa, non credete a chi vi dice il contrario. Non fate l'errore di sottovalutare questa asserzione. Una sera di tanti anni fa, durante un ritrovo di avventurieri text-only, ero seduto a un pub a fianco a Bonaventura Di Bello, il leggendario guru di Zzap! e TGM, il mito che creava avventure grafiche tutte italiane da vendere in edicola... BDB, insomma. Lui. Be', ecco, rigira il bicchiere nella mano, mi guarda e, tutto a un tratto, assume un'espressione vagamente luciferina. Per un secondo eterno, possiamo entrambi percepire che una strana aura magica brillare nel locale. Le voci si fanno ovattate, i suoni più profondi e lunghi... sì, è magia. Esiste, e senza bisogno di tirare in ballo le bacchette di Harry Potter. Se vuoi davvero qualcosa, agisci come se questa cosa stesse per accadere. Crea le condizioni perché fluisca verso di te, staccati dai pesi del passato... visualizza, dannazione. Ma stai attento, amico, perché come ogni magia che si rispetti, anche questa è pericolosa. E se desideri il male, è possibile che questo accada.

Marco Accordi Rickards
Metalmark
http://metalmark.wingsofmagic.it/

OLD. DEAD. REBORN.

Caro Marco, sono ore che accompagno Snake verso la sua fine, ma è solo la sua? La comprensione è difficile da raggiungere, e anche tra marito e moglie non è assicurata. Quindi anche la donna della mia vita mi guarda con un certa curiosità mista a celato rimprovero mentre imbraccio il pad e accendo la PS3, abbandonandomi a maschili attimi di isolamento ludico. Lei capisce che mi allontano, mi immergo per qualche tempo in uno spazio dove ogni mio sforzo e pensiero sono proiettati verso la soluzione di qualche enigma, o la soppressione di un misterioso nemico.

"Ah, l'amour... domandina: stai ancora con la bella Poké-Franny?"

Straniero777

È un pomeriggio d'autunno quando mi trovo ad accompagnare Snake a Shadow Moses. Il percorso fin lì è stato lungo e difficile, ma mai mi è mancato l'entusiasmo. Un viaggio magnifico... e forse sento che l'ultima tappa è vicina. È un attimo, insieme ci avviciniamo all'eliporto e insieme ascoltiamo le voci che ricordano un passato che sembra remoto, mai così lontano. In sala c'è il silenzio e, non so come, qualche lacrima mi solca il volto. Quello è lo stesso posto che avevo visitato IO dieci e più anni prima, ed è lì davanti ai miei occhi, ancora una volta, congelato dagli anni digitali. Ma siamo invecchiati, Snake e io. Adesso comprendo la grandezza della creazione ludica, per la prima volta in tanti anni, finalmente lui e io siamo un tutt'uno. Mia moglie mi guarda un po' spaventata, chiudendo il libro che stava leggendo e mi chiede se mi sento bene. E io le rispondo: "Benissimo. Mi sono ricordato di quando avevo vent'anni".

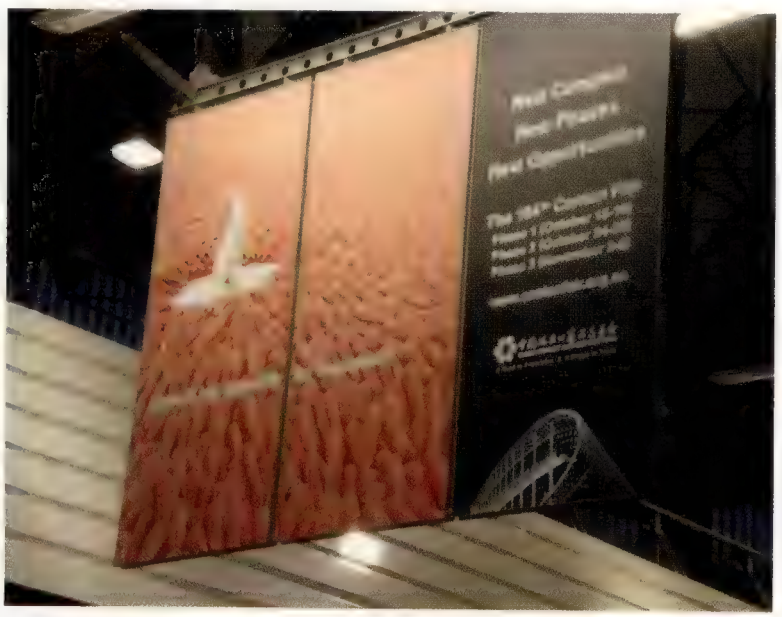
È bellissimo giocare, ma è quasi finito anche il mio tempo.

Massimiliano Tiberi

Il tempo non è mai 'quasi' finito per nessuno, perché di norma nessuno di noi può sapere quando il suo tempo finirà. È il brutto e il bello della vita, se ci pensi. La tua lettera, poi, non fa altro che consolidare nel mio cuore la tavola di pietra sulla quale ho inciso il mio 'dieci' a MGS4, il perfect score che, lo ammetto, sento più mio. Non più giusto in senso assoluto, poiché quel primato credo spetti a Super Mario Galaxy, ma più personalmente vissuto. Snake è un monumento vivente, un uomo che in ogni ruga testimonia la sua epoca, la sua vita, i suoi turbamenti. Mi sento anch'io come lui, sai? Idealmente pronto a puntarmi una pistola in bocca e dire: "Ok, forse se mi annullo è meglio. Per gli altri. Per me. Dannazione... per tutti". Ma il fatto, molto semplicemente, è che non si può fare. Non è giusto, è da vigliacchi, è una facile via di fuga da qualcosa che di facile non ha mai avuto niente: la Vita. Sì, la vita. Quella che ti bastona, ti spezza le gambe e poi continua a tormentarti, per vedere se ti rialzi ancora una volta. E mentre tu lo fai, stringendo i denti, pulendoti col dorso della mano dal sangue che ti segna il volto, la vita ti regala quell'attimo che non ti aspetti. Il Barlume. Compassione, amore, estasi, passione, infinita chiarezza, sogno incarnatosi in realtà. La vita sa fare schifo, sì, ma ci regala anche questo. E poi, diavolo, è anche tutto ciò che abbiamo.

IT'S MY LIFE

Metallico Marco, colui che ha indirizzato le mie orecchie verso i Blind Guardian... colui che con il suo modo di gestire



Un coniglio circondato da minacciose carote è un po' la metafora della vita, a mio parere. O forse no. Forse è solo un'enorme minchiata pubblicitaria. La vita è fatta di misteri, del resto.

Babbo Natale scarica i regali da Internet

l'angolo della posta, anni fa, quando ancora lavorava in una rivista concorrente, ha messo nei miei occhi la voglia di non leggere solo le recensioni, ma di guardare pure ciò che il mondo aveva da dire... ricordo ancora la tua missiva fasulla per alimentare la console war, una guerra che amavo forse solo perché non avevo modo di seguire ogni console... ma, sai, ora che all'appello, sul mio mobile di *ikeana* memoria, mancano solo PS3 e 360, snobbo bellamente quel conflitto, manco fossi un vecchio serpente ormai esperto ma stanco di *war economy*. E con te ho pure parlato al telefono un giovedì d'agosto quando, in preda a caprina disperazione (passami il termine va, ma quel punto di *Broken Sword* fu quasi una tortura!), chiamai il numero redazionale dove dispensavate aiuti a poveri giocatori in difficoltà. Ti assicuro che quando rividi nell'editoriale il tuo nome e, sfogliando la rivista, riconobbi il tuo volto smunto e i capelli sempre più lunghi (ah, l'amour... domandina: stai ancora con la bella Poké-Franny? Occhiaie giustificatissime, quindi), quasi mi misi a piangere, al che l'edicolante, per consolarmi un po' a casaccio, disse: "Eh, con 'sto euro piovono mazzate! Prendi Topolino, che con la metà ridi, no?"

E io giù lacrime, pensando al tuo odio verso la Walt Disney e le teorie del caos all'annuncio del primo *Kingdom Hearts*. Insomma Marco, quasi mi sembrava di riabbracciare un vecchio amico e compagno d'armi. Eh sì, perché i veterani come noi non li ammazzi neppure con un tour de force di "uomini e donne" capitanato da una De Filippi vocalmente simile a Kratos... a noi bastano i baffi del nostro idraulico preferito, per farci rinsavire.

Noi siamo quelli che a volte siamo indecisi tra il ricordo del nostro primo bacio e quello terrificante dei cani spacca finestre, ma che, se poi la nostra donna ce la troviamo nei nostri boxer al nostro risveglio a imprecare alla tele perché quel dannato vecchio sordo non lo è stato abbastanza per lasciarle rubare le casse nascoste nella casa, ringraziamo Dio per non averci rifilato la secchiona che alle medie ci aveva rubato il cuore. Siamo quelli che aspettano con apprensione come quelli negli stadi, noi il gioco e loro il goal.

Secondo noi *StarCraft. Ghost* sarebbe dovuto uscire. Secondo noi Blizzard ha sbagliato. Il motivo? Lo vedete qui e ha pure un nome: Nova.

Quelli che aprono con foga come certi tifosi, noi la confezione DVD e loro le bandiere. Quelli che leggono avidamente come la Curva Nord, noi il manuale e loro gli striscioni. Ma siamo anche quelli che non meneranno mai l'avversario che ci batte a *PES*, perché il gusto della rivincita e dello sport, quello sì, noi lo conosciamo e loro no. Siamo noi che abbiamo scelto questo maledetto passatempo che unisce (a volte splendidamente, altre pateticamente) musica, cinema, letteratura, emozioni e svago. E questa nostra strada tende sempre ad allargare la nostra visione cercando anche in altre forme quel che un gioco ci fa provare. Nonostante le accuse campate in aria.

Diventerò un killer? Sì, ma solo dopo aver terminato per l'ennesima volta *Ico*. Resterò bambino? Certamente, ma prima di andare a letto lasciatemi fare una partita a *SimCity*. Vivo alienato? Bene, alimenterò il danno cerebrale grazie a *Monkey Island*. Tanto poi la vita, quella vera, continua, ed è rinfrancante sapere che anche questo mese riuscirò a pagare il mutuo mentre c'è chi s'è già impiccato. Come non avere il cuore colmo di gioia nel sapere che il governo di destra (come quello di sinistra, sia chiaro) ama fare la parte del gay con il c**o dei nostri militari? Godo nel sentire di come si sta alimentando il clima razzista perché chi di dovere è incapace (o forse particolarmente interessato) a regolamentare l'alluvione extracomunitaria (ora il gemellaggio non è più tra scuole, ma tra "famiglie") e cosi noi poveri italiani, come lo stolto, non guardiamo la luna, ma il dito che la indica. Meno male che la vita è ricca di tutti questi (ed altri) simpatici fatti simili.

L'alienato sono io, lo ammetto: ora lasciatemi spegnere il cervello per terminare quel livello a *Okami*, metafora videoludica di questo mondo. Forse, quando riaccenderò la mente, avrò in mano il Wiimote giusto per ripulire questo mondo "perfetto".

Grazie di tutto, Marco.

Straniero777

P.S.

Mony e Joy a me danno la nausea a guardarli. Il vecchio trucco del cavallo di Troia non muore mai.

Fottuto Topolino, fottuto Sora. E fottutissimi Final Fantasy, già che ci siamo. Mi strappi a forza dal presente per un tuffo nel gelido abisso del Passato, ma non ho intenzione di opporre resistenza, anche se ormai quel passato mi fa tanta paura. E lo sai perché? Perché io sono il tipo di persona che non è mai cambiata realmente, che la gente la incontra di nuovo e dice: "Ehi, che tu sia maledetto, ma possibile che fai le stesse cose, che ti piacciono le stesse cose... insomma, che a parte le ovvie differenze fisiche non sei cambiato neanche un po'?" Era proprio possibile. I film e romanzi horror e di fantascienza, i giochi di ruolo, il metal... i videogiochi, ovviamente. Il mio è sempre stato un mondo semplice, sai? Niente di trascendentale. E su certe cose ci ho costruito la vita. Su Franny, per esempio, sì, la mia Poké-Franny, con cui sto ancora, con cui lotto la più difficile delle battaglie, contro tutto e tutti, per superare una perdita che ci ha spento e riacceso, con un bel format e addio. Con la mia piccola Mila, che sta per compiere un anno e sembra una specie di buffo pulcino. Mi hai fatto pensare, quando hai parlato della secchiona (brutta, si presume) della scuola. Alla fine non lo so se importa, che sia o meno la secchiona, che risponda o meno a certi canoni estetici dettati da Dio sa chi e Dio sa in che modo. Davvero, non lo so se importa. Perché quella secchiona era una bambina, poi è stata una ragazza, ora è una donna, con le sue brutture e la sua bellezza... e magari riesce a donare amore e felicità a qualcuno che, in lei, si ritrova. Alla prossima, Straniero. Io sono qui, anche dopo l'orario di chiusura del Cafè.

E SE ERASMO DA ROTTERDAM AVESSE AVUTO TORTO?

Ciao Metalmark... ogni tanto ci sentiamo o scriviamo sullo stesso thread di qualche sito specializzato; mi chiamo Andrea (Andrearockon), qualche tempo fa ti mandai anche una mail chiedendo consigli su come intraprendere una carriera da giornalista videoludico ... ora, oltre a farti i miei complimenti per la rivista, l'unica che parla in termini adulti e tratta temi che fanno intravedere

REVIEW-BY-MAIL

Giocare a *Guitar Hero* è anche più divertente che riempirsi di calli i polpastrelli come avviene con qualsiasi chitarra reale. Inoltre nessun Mi cantino salterà mai in aria sfregiandovi il volto e, con un po' di pratica, potrete umiliare il vostro amico munito di una Ibanez da migliaia di euro suonando The Number of the Beast meglio di lui. Spassoso. [:)]

DI METALMARK

professionalità, toccando argomenti come il 'game in Italy' (a volte troppo emarginato... ma un giorno, lo so, ce la faremo, come sta facendo il Paese della Regina o la Germania... cavolo che bellezza la fiera di quest'anno a Lipsia!), ti invio una mia piccola riflessione sullo stato dei videogiocatori e dell'intero settore, oggi. Spero ti piaccia, io intanto continuo imperterrito a scrivere... non si sa mai, un giorno potremmo essere colleghi. Accetto critiche e consigli, tagli e censure di qualsiasi genere (tranne quella nei videogiochi!). Sperando di trovarmi pubblicato su uno dei prossimi numeri, ti saluto: ciao, Metal! Ecco il mio pensiero!

Medium, media, console, PC, articoli scandalistici, giro d'affari, E3, Lipsia, annunci, trailer, filmati HD, online, classifiche... e ditemene voi quanti altri sono i termini, le parole per descrivere questo settore in crescita da almeno 10 anni in modo vertiginoso. E noi (sì, noi!), le pedine fondamentali... chiamateci come volete: casual, hardcore, conscious... o come ci hanno aggettivato i giornalisti finora (ahimè, sia per una loro ignoranza di base, sia per le nostre radici culturali): assassini, psicopatici, malati mentali e chi più ne ha più ne metta. Tutto questo è l'industria dei videogame che, volente o nolente, da piccolo paradiso per pochi 'eletti' sta toccando in questi anni il proprio apice. Forse tutto questo è un derivato della tecnologia; tutti noi sappiamo che un *Final Fantasy* in 16 bit ci poteva emozionare, ma chi poteva guardarlo con interesse se non noi diretti interessati che giocavamo con la fantasia, magari immaginando i tratti somatici del nostro alter ego virtuale costruito con pochi sprite? Ora non è più così, il dilagare delle nuove console ha portato la massa a immedesimarsi in storie coinvolgenti, intrigati conflitti internazionali e mondi fantasy ricreati alla perfezione.

Quindi sempre più belli, sempre più come rockstar i burattini (uomini marketing) dell'industria si concedono interviste, elogiano una console e il giorno dopo un'altra, mettono in mostra i loro giochi potenti e innovativi, date di uscita vere e poi lunghi ripensamenti... ma allora dove stiamo andando a finire, mi chiedo? Ci sarà un posto nel futuro per giocare con serenità senza sentire l'odore dei dollaroni inseriti ovunque, come nelle piste dell'ultimo *Need for Speed* o *FIFA* di turno? I colossi multinazionali come EA e Ubisoft domineranno del tutto l'industria o piccoli studi di poche persone riusciranno a dire ancora la loro? Bei tempi, quelli in cui Carmack lavorava settimane intere, solo con il suo PC, su un codice, fino a raggiungere la perfezione... un po' mi ricorda Kojima, ma a lui sì che piace essere intervistato in giacca e cravatta! Bene, ora dite la vostra e... occhio, perché il futuro potremmo essere proprio noi, umili conscious gamer che videogiochiamo con arte!

Andrea "Andrearockon" Onofri

Siamo noi i burattini, Andrea. Tu per primo. Il marketing che cos'è? Vendere un prodotto, in fondo. Non siamo forse noi stessi i primi 'venditori' dei giochi e delle console che amiamo? Credo di essere stato la causa diretta di almeno il 15% delle vendite italiane di GameCube, durante la scorsa generazione (ebbene sì, ne ho piazzati ben 10 convincendo amici e parenti). So what? Niente. Come dici tu stesso, è l'industry... nel bene e nel male, il nostro dannato carrozzone chiassoso e luccicante, che passa di città in città per sedurre noi gamer, per portarci in (innocui) paradisi artificiali. Fanboy, console war, comunicazione, pubblicità: sono tutti aspetti di uno stesso fenomeno e, paradossalmente, sono tutte emanazioni di Passione, alcune dirette, altre remote. Finché noi saremo qui, non ci spaventeranno mai troppo, perché le smonteremo insieme, ridendoci su. Altrimenti a che cosa servirebbe un locale scalcagnato come il ***Borderline Cafè****?*

Ecco un gioco che ha uno stile semplicemente pazzesco: è *Valkyria Chronicles* **di Sega ed è bello da commuovere.**

ANY GIVEN MONTH (OGNI MALEDETTO MESE)

Caro Metalmark, siete riusciti anche con il numero 15 a farmi rivivere i bei momenti passati in casa SEGA. L'articolo su *Segagaga* è stato molto apprezzato dal sottoscritto, come quello su *Sonic Xtreme* di qualche numero fa. Ok, il mio è un intervento pressoché inutile, ma volevo solo ringraziarvi di questi piccoli salti nel mio passato così 'vicino' rispetto forse al vostro (sono giovane, ho 21 anni) e che mi strappano sempre un sorriso e una mezz'oretta di piacevole distrazione da quelli che sono i pesanti impegni quotidiani. Ed è per questo ché continuo a spendere con piacere questi sei euro ogni mese.

Vittorio alias Kacacevic

Grazie della lettera, Vittorio. Tu ormai sei uno dei nostri amici abituali, qui, ma righe come le tue non possono non scaldarci il cuore. Anche noi abbiamo amato quell'articolo, che dice dei videogiochi e di noi tutti più di quanto non facciano decine di altre pagine sommate insieme. I videogiochi sono veramente qualcosa di magico, di misterioso e bellissimo. E sanno stupire più degli altri media. Ogni mese ne presentiamo, ne recensiamo... ne discutiamo. E parlarne, alla fine, non è meno importante che giocare, perché crea quel 'pool di conoscenze' comuni che ci rende un alveare videoludico, quasi una sorta di creatura aliena intelligente e benevola. Io noi Gaia. Avete presente? È Isaac Asimov, ne La Fondazione. Blissenobiarella, detta Bliss. Non conoscete? Comprate e leggete. Me ne sarete grati. Parola mia.

RAGAZZI PERDUTI

Ogni volta che premo il tasto di accensione di una console, si risveglia in me una sensazione vecchia di circa 14 anni o giù di lì, che batte per qualche secondo nelle mie vene per poi svanire come una scarica di adrenalina che raggiunge la schiena. Ma mi rendo conto solo quando ormai ho il pad alla mano che non è uguale a prima. È tutto diverso. Non scorderò mai quei lunghi

Alla fine lo hanno beccato. La redazione ha pensato di fare una colletta per pagare la cauzione, ma poi si è deciso di comprare la *limited edition* di *Fallout 3*, invece.

pomeriggi passati davanti a un PC 386 a sparare pixel bianchi da una freccia verso delle linee chiuse che descrivevano una sottospecie di asteroidi. O quando, con NES e SNES, ho sognato di far parte del mondo di Mario (adoro quelle grotte piene di luccichii e funghi giganti) e Yoshi. Ma è stato con il Nintendo 64 che tutto è cambiato. Non subito, a dire il vero. La prima volta che lo vidi, rimasi totalmente immobile. Un Mario tridimensionale si muoveva a 360 gradi in un mondo incredibilmente solido. Saltava, si tuffava, correva e tirava pugni. Colori! Colori! Colori! Lo voglio! Su quella meravigliosa console ho giocato di tutto. Fino al giorno del non ritorno. In un buio pomeriggio, al cospetto di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, accadde un qualcosa di inspiegabile che mi ha fatto cambiare completamente il mio modo di vedere i videogame. La scena era quella in cui Link bambino, raggiungendo un'immensa cascata in un'insenatura da sogno nella Zora's Domain, doveva suonare una melodia per far cessare il getto d'acqua e ottenere l'accesso alla fessura dietro di essa. Lì lasciai il pad cadere per terra e avvicinai il viso allo schermo della TV, come per osservare meglio un dettaglio minuscolo. Dalla bocca mi uscì uno scurrile: "What the fuck?!?" Una serie di domande bombardarono la mia mente. "Come fa quell'acqua a scorrere?" "Cosa è in realtà?" "Quel mondo è davvero solido come sembra?" "Da quali leggi è governato?" "Come si fa a costruirlo?" E poi un'unica grande affermazione: "Lo voglio fare anche io!" E poi una certezza: "Io potrei costruire mondi ancor più fiabeschi e più folli!"

Non guardai più un videogioco come prima. Niente più sguardi golosi di musa e di sogno ma solo voglia di risposte a domande tecniche. Diedi il via a numerose ricerche sull'argomento, supportato da una madre ingegnere elettronico che, in fondo in fondo, apprezzava la mia vocazione improvvisa. Ora non si parlava più di Mario, Link, Banjo e compagnia, ma di poligoni, pixel, sprite, alpha channel e via dicendo.

"Il pigiare dei tasti riecheggia tra i vicoli e, mentre le mie dita vanno in automatico, rifletto su quello che siamo, chi eravamo e chi saremo. Un popolo sempre più consapevole, con tanti nemici, con buoni alleati. E mi piace, mi piace un sacco"

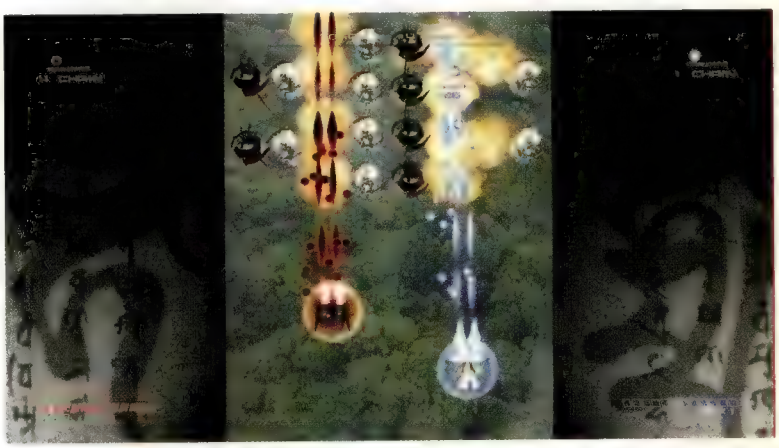
Mao-t

Appresi fino in fondo i loro significati e le loro potenzialità e cominciai a usare programmi di grafica 3D. Realizzai moltissime opere più o meno ispirate ma con un unico comune denominatore. Le cascate. Oggi ragiono in termini più sofisticati. Cammino per strada guardando i sanpietrini delle strade e mi domando su quale valore di *bumpiness* bisognerebbe impostare un materiale per ottenere una resa pari a quella reale. Oppure, guardando un edificio, mi immagino a una velocità spaventosa tutte le procedure che richiederebbe per essere riprodotto al computer. Ma, in tutto questo, che cosa c'entrano più i videogiochi? Ebbi una "crisi" di pensiero, relativa al mio modo di pormi rispetto a questo prodotto multimediale. E si sa, una crisi c'è sempre quando qualcosa non va. Io non riuscivo più a sognare e a stupirmi davanti a un videogame. Ho aspettato e finito i titoli che più mi avevano creato hype. I sequel dei già citati *Zelda* e *Mario*, *Smash Bros.*, *Luigi's Mansion*, *Eternal Darkness*, *Metroid Prime*, ecc. E ancora una volta è stato *Zelda*, con *The Wind Waker*, a farmi capire il problema di fondo. Io ora avevo la conoscenza. Avevo conoscenza dei segreti di quel mondo che fino ad allora mi aveva visto solo come entità coinvolta in alcuni avvenimenti programmati e ignoti. Ora io sapevo guardare quel mondo dall'alto, come un Dio, e non più da dentro, come un succube.

Quello di *The Wind Waker* non era mare, bensì un piano formato da poligoni, definito da coordinate cartesiane, a cui era stato applicato un modificatore "onda" tramite un programma di grafica 3D (Maya), a cui successivamente era stato applicato uno shader (materiale) che gli desse le sembianze di un mare e infine animato tramite keyframes. Quindi non c'era da aver timore di attraversarlo. Non c'era niente di eroico nell'uccidere il malefico Ganondorf, ammasso di poligoni modellati splendidamente.

Questo modo di vedere il software ne ha implicato un altro di vedere l'hardware. Se prima non vedevo l'ora di ricevere l'annuncio di un nuovo bellissimo gioco da poter "vivere", ora fremevo per sapere quali specifiche avessero le nuove macchine da gioco. A ogni informazione che mi arrivava su GameCube, Xbox, PS2 e i loro rispettivi successori (Wii, Xbox 360 e PS3), come frequenza dei processori, quantità di RAM e caratteristiche dei chip grafici, mi entusiasmavo come non mai. Perché? Perché con più potenza di calcolo, avrei potuto ideologicamente creare qualcosa di più. Mondi più dettagliati e oggetti più veri. Non che io effettivamente avessi qualche possibilità di sviluppare su queste console, ma il solo pensarci mi gasava parecchio.

Tutto questo fino a quando non ho messo le mani sulla Wii. Lasciamo perdere i vari discorsi sulla console, la sua produttrice, e il suo target. Devo essere sincero: ho scelto la Wii solo perché sono un fan di Nintendo e perché volevo giocare ancora a *Zelda* e a *Mario*. Me ne frego degli altri giochi. Non che non giochi ad altro, sia ben chiaro. Ma bramavo *Twilight Princess* e *Mario Galaxy* come non mai. Mi è sembrato di tornare indietro nel tempo. *Zelda* simile a *Ocarina of Time*. *Mario* colorato e veloce come ai tempi dello SNES (giuro che ho odiato *Mario Sunshine*, così fuori contesto). E poi l'evento inaspettato che mi ha riportato a sognare. Una ca**ata, a dire il vero, passatemi il termine, per favore. Un gioco che a nessuno ha dato niente più che qualche minuto di svago. *Link's Crossbow Training*. Ho scoperto da solo che colpendo per otto volte il busto dei fantocci e colpendogli la testa dopo, il gioco cambiava l'ultimo scenario del livello. Gaudio e tripudio! I miei occhi si sono dilatati per la sorpresa e una voglia feroce e ancestrale di sognare mi ha invaso nuovamente la mente. Da quel livello di *LCT* sono tornato a vivere i videogame e ora sono più inspirato che



Ikaruga: **e scusate se è poco. Non un gioco, ma un rito, una danza, un sacro totem.**

PRESS PLAY

1970, *Computer Space* **di Atari. Ma quanto era fico Nolan Bushnell da 1 a 10?**

Metalmark e Flavia

mai nel volerli creare. Il punto è che credo fermamente che i nostri nuovi giochi soffrano di una crisi di identità che li porta ad omologarsi. Alcuni tentano strade diverse nel tentativo di innovare, ma finiscono per ridicolizzare il loro concetto.

Il punto finale di questo discorso è che io, per quanto aspirante sviluppatore e amatore, mi definisco un Game Designer. Prima di essere un Game Designer, mi considero un artista, praticando tantissime forme di arte che spaziano dalla scrittura alla recitazione. Ma i videogame sono il mio chiodo fisso e sono di un parere che non piacerà a nessuno (credo soprattutto a te, Metalmark). Il vero videogame non deve uscire dai suoi binari originali. Basta nazisti. Basta corse di macchine tutte uguali. Basta giochi di calcio e soprattutto, Dio, basta giochi sui Pokémon. Il questa lettera ho citato quasi esclusivamente *Zelda* e *Mario* e c'è un perché. Essendo un artista, voglio sognare. Voglio vedere i colori! Voglio vivere mondi inesistenti. God bless *Little Big Planet* e *Fat Princess*, che ritengo altri due titoli capaci di 'provocare' la mia vena artistica. Tra l'altro sto scrivendo questa lettera proprio dopo essere tornato a quella cascata nello Zora's Domain in *Ocarina Of Time*. Questa volta sono rimasto affascinato dallo splendore e dalla sua potenza fiabesca... anche se ora so come fa a muoversi, quella dannata cascata.

Mehdi Mahdloo

Sei un maledetto pazzo sociopatico, Mister Mahdloo, lo sai? Game Designer, Artista... ehi! La formula magica è: back to fucking reality, man. Lo capisco che Ocarina of Time ti abbia rapito e trascinato in una condizione di estatica contemplazione, ma se perdi l'umiltà e l'innocenza nell'accostarti a un videogioco, perdi tutto. E diventi poco più che un bamboccio tracotante che, di fronte alla TV, sproloquia per farsi grande con un pugno di (sciocchi) amici. Non va bene, ragazzo. Davvero. So che sembro cattivo, ma ti parlo così perché mi sento un fratello maggiore per molti di voi lettori, e voglio darti un consiglio utile. Le cose devi farle, prima di parlare. E devi farle davvero. Stupido è chi lo stupido fa, diceva la mamma di Forrest Gump. Io aggiungo: game designer è chi il game designer fa. E tu non lo fai. Non fino a quando non esisteranno prodotti in vendita, VERI, con il tuo nome nei credits. Il mondo (e l'Italia in primis) è pieno di cialtroni che millantano titoli che non hanno. Devono essere sempre sbugiardati e ridicolizzati, se occorre, perché alla base di questo processo sta il principio di meritocrazia, che deve assolutamente reggere il mondo, se non vogliamo che tutto vada in vacca. L'artista, poi... per favore, non farmi nemmeno iniziare a parlare degli artisti o pseudo tali. Mehdi, ascoltami. Tu non sei un game designer e tanto meno sei un artista. Sei un ragazzo molto giovane di buona famiglia, un po' figlio di papà, secondo me, che si è innamorato dei videogiochi (il che è bene) e della sua immagine di iniziato dei videogiochi (il che è male). Spazza via tutte le puttanate, rimboccati le maniche, gioca e lavora. Tra 10 anni potrai riparlare. Forse.

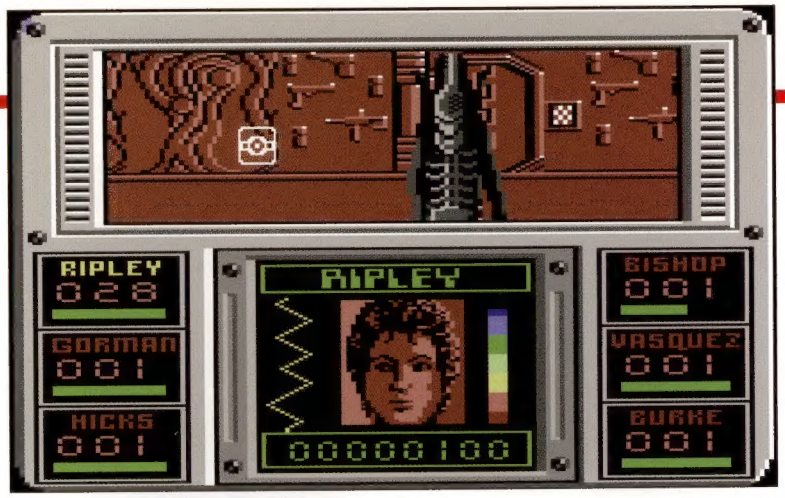
BORDERLINER

La sedia è di quelle di legno, con seduta in paglia, o qualcosa che ci assomiglia molto. Mi piace questo posto, sarà per il chiacchiericcio continuo, o per le fragorose risate che ogni tanto esplodono qui dentro, ma mi piace.

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

A cutscene, la Blizzard fa a fette Square Enix.



Ecco un tie-in come Dio comanda. Il fatto che il film di riferimento sia la cosa più bella mai creata sulla Terra aiuta, ovviamente. Aliens, ti adoro.

Sono al **Borderline Cafè**, un luogo che oserei definire immaginario, ma palpabile, e dire che l'ho visto nascere. Saluto Marco con un cenno del capo, è dietro il bancone che prepara drink e accoglie calorosamente quasi tutti, lui saprà cosa portarmi.

Spero. Odio il Martini. Accanto a me un ragazzo parla con voce alta, sembra una sorta di richiesta, o meglio, un'idea; dice di essere "Giuseppe, un commerciante di videogiochi di Bagheria". Ci sono stato a Bagheria, la città delle ville, il paese natale di Guttuso e Tornatore. Dice che i segnali del PEGI non funzionano, anzi, che addirittura fanno confondere le nuove leve, i nuovi giocatori.

Ha pienamente ragione, penso, ecco uno che ha una buona idea che tutti dovremo spingere. Anche Marco la pensa cosi, vedo la luce nei suoi occhi brillare mentre distrattamente versa un Jack a un clochard, incurante delle proteste di quest'ultimo che chiedeva solo di andare in bagno. "MA NON HO UN SOLDO!!!" Sbraitava. Apro il pacco di "Golden Virginia" e mi preparo una sigaretta. Penso ai cavoli miei quando una voce sovrasta quella che ho in testa, è quella di Tomberry, un ragazzo che conosco, l'ho visto bazzicare nel forum di Games Radar. Sostiene una battaglia coraggiosa: l'istruzione dei nuovi adepti ancora troppo ignoranti per poter scegliere, accenna ad un periodo bicromato e subito mi viene in mente il rosso e bianco di *Mirror's Edge*, ma lui parla di ben altro. Parla dei tempi che furono, parla dello "stavamo meglio quando stavamo peggio", parla di manopole e cartucce. Marco salta con un balzo il bancone, lasciando dietro di se il clochard ormai ubriaco che abbiamo scoperto chiamarsi Vincent. Si avvicina a Tomberry e lo ammonisce dicendogli che forse esagera, che i tempi cambiano, ma lo tranquillizza dicendo che le sue proposte non sono del tutto vane e che l'aiuterà. Lui lo fa sempre... aiutare, intendo. Secondo me ha un grande progetto in mente, ha una visione generale che lo spinge a fare quello che fa.

Spengo la sigaretta e mi alzo, lascio un euro di mancia e mi dirigo verso l'uscita. Fuori comincia a fare freschetto. Mi imbatto in un ragazzo solo, ha parlato con Marco poco fa e ho sentito il suo nome e stralci di discorso, lo rassicuro del fatto che non sarà mai solo, e finisce che intavoliamo una discussione sui videogiochi. "Reiven", gli dico, "siamo in tanti".

Lascio dietro le mie spalle l'insegna al neon verde vomito di troll del **Borderline Cafè**, metto una mano in tasca e prendo il mio DS. Il pigiare dei tasti riecheggia tra i vicoli e, mentre le mie dita vanno in automatico, rifletto su quello che siamo, chi eravamo e chi saremo. Un popolo sempre più consapevole, con tanti nemici, con buoni alleati. E mi piace, mi piace un sacco.

"Gran bel numero, Metalmark", penso. "Gran bel numero".

Gabriele "Mao-t" Purpura

Lo vidi uscire contento, quella sera, più di quando era entrato, e di questo mi rallegrai. Non avevamo aperto il locale per una questione meramente commerciale, come era ovvio a tutti. Lì dentro, molto semplicemente, respiravi un'aria diversa, era come uno stramaledetto bunker nel quale rifugiarsi dal mondo. Giocando un po', sorseggiando un caffè, leggendo una rivista (meglio se non della concorrenza). Nascevano amicizie, perfino amori. Era fantastico. È fantastico.

"Gran bella lettera, Gabriele", penso. "Gran bella lettera".

"Quello è lo stesso posto che avevo visitato IO dieci e più anni prima, ed è lì davanti ai miei occhi, ancora una volta, congelato dagli anni digitali. Ma siamo invecchiati, Snake e io"
Massimiliano Tiberi

THE CHALLENGER

Ciao Metalmark, ben tornato! Noto con piacere la tua forma smagliante, sparite le occhiaie, i capelli scompigliati e anche qualche chiletto. Ma cosa hai fatto questa estate??? Certo che all'occhio 'politically correct' della 'Beautiful People' stai messo male, quindi sei un videogiocatore, giornalista nel campo dei videogiochi e, se le t-shirt che indossi non sono pura estetica, ascolti musica Metal, peggio di così non si può. "All Hope Is Gone"! A rigor di logica, dovresti essere un maledetto serial killer, come me d'altronde.

Comunque, ti scrivo per dirti la mia sui miei amati videogiochi. Nel numero 14 di **Game Pro** ho letto che secondo un luminare onnisciente, i videogiochi non fanno ridere, mentre nel numero 15 leggo dell'ennesima relazione per la quale i videogiochi sono arte. Con la prima posizione non mi trovo affatto d'accordo, qualche risata giocando mi è scappata, sicuramente durante i teatrini inscenati dalle coppie Jack & Daxter o Ratchet & Clank, oppure come non ridere quando Snake afferra i testicoli delle guardie per stordirle, oppure quando fa finta di far cadere la sigaretta per guardare le gambe a Naomi, oppure Drebin che, insieme alla scimmietta, atterra al suolo imitando lo stesso Snake in *MGS2* nella scena d'inizio gioco... Potrei elencarne ancora su *MGS* ma mi fermerò qui, eh eh eh (sto ancora ridendo).

Mentre sulla seconda posizione sono parzialmente d'accordo, nel senso che il videogioco racchiude in sé le varie forme d'arte come musica, recitazione, narrazione, ecc. Nella maggior parte della fruizione dello stesso, in particolare nelle fasi attive, esso è però completamente diverso dal resto. Quello che veramente suscitano in un gamer i videogiochi è la competizione: sì, perché, quando prendiamo il pad in mano, ci accingiamo ad affrontare una sfida, entriamo in un mondo ostile che cerca di annientarci, un mondo digitale dove affrontiamo nemici comandati da un'IA o da un altro gamer come noi.

Comunque la sostanza non cambia, lo scopo è sempre uno, sopravvivere e andare al next level sia che si tratti di un platform, un horror game, un GdR, un match a *FIFA* o un round a *Tekken*. E, una volta annientati tutti i nemici, rimane sempre la sfida contro se stessi, per migliorare un precedente tempo a *Gran Turismo* o il punteggio a *Ikaruga*. Il divertimento viene dopo, quando trionfanti sul nostro nemico lasciamo il pad per goderci la vittoria, ma durante le nostre performance siamo così concentrati che potrebbe caderci la casa addosso e noi non ce ne accorgeremmo. Avete presente quando vi trovate faccia a faccia con un boss di fine livello in *Devil May Cry*, il maledetto fa il suo ingresso, lo osservate, è cattivo, trasuda forza da tutti i pixel, sapete benissimo che ogni vostra esitazione avrà un prezzo salatissimo, non trovate niente di divertente che vi faccia ridere, ma quando, finalmente, gli sferrate l'ultimo fendente e lo vedete vacillare, allora si il vostro cuore sarà pieno di gioia e comincerete a esultare, e dentro voi stessi penserete:

beccati questo, brutto bastardo!

Ciao dal vostro,

Berserker79

È un dibattito infinito, quello dei videogiochi e dell'arte, ma è sempre interessante registrare un intervento appassionato e lucido come il tuo. Sarebbe molto bello ascoltare il parere motivato di qualcuno per cui i videogiochi non sono affatto arte, a questo punto. Lo troviamo? Coraggio, fatevi sotto.

FALLING OUT

Il mio abisso personale è radioattivo, è postatomico, è meravigliosamente retrò. Il mio abisso di personale piacere si chiama Fallout 3, questo mese. Un mondo vasto ma non 'a perdere', una storia aperta ma coesa, una coerenza che fa spavento e, soprattutto, un'art direction che lotta ad armi pari con Sua Maestà Bioshock. Che spettacolo, Fallout 3. Che emozione. E poi osano toccarci i videogiochi. Giù le mani, assassini. Finché avremo titoli come Fallout 3, non vogliamo neppure vedervi.

Nel prossimo numero

Game Pro 018
in vendita il 5 dicembre

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 — INFO@BITWORLD.IT — TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT TEL./FAX039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE –HONG KONG-EUROPA USA–SUL SITO TROVERAI TUTTE LE NOVITA' IN USCITA

PLAYSTATION 2

GIOCHI USA/JAP/PAL

PLAYSTATION 2 SLIM JAP	*169.90*
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	*169.90*
ATELIER IRIS 3 GRAND FANTASM USA	
ARMORED CORE LAST RAVEN	24.90
ARTOFFIGHTINGCOLLECTION	32.90
BATTLE STADIUM D.O.N. JAP	39.90
DEVIL MAY CRY 3 S.EDITION PAL	19.90
FATAL FURY COLLECTION 1	39.90
FATAL FURY COLLECTION 2	39.90
FRONT MISSION 5 JAP	49.90
EVANGELION SHINSEIKI	49.90
GUNDAM VS ZAFT JAP	49.00
GUNDAM MEGURIAI SORA	35.00
JO JO BIZZARRE ADV.	44.90
KING OF FIGHTERS 94 REBOUT	44.90
KING OF FIGHTERS98 ULT.MATCH	39.90
REAL ROBOT REGIMENT	39.90
MOBILE SUITE GUNDAM 00	58.90
M.S.GUNDAM SENKY LOST WAR	35.00
MUSHIHIME SAMA LTD EDITION	57.90
NARUTO NARUTIMATE HERO 3	39.90
PERSONA 3 FES	34.90
ROGUE GALAXY PAL	33.90
S.ROBOT WAR IMPACT	39.90
S.ROBOT WAR ALPHA 2	45.00
SUPER ROBOT WAR ALPHA 3	44.90
STREET FIGHTER 3 3° STRYKE	29.90
SUPER ROBOT WAR MX	49.00
S.ROBOT TAISEN Z	67.90
TOMB RAIDER ANNIVERSARY	44.90
XENOSAGA EPISODIO 1 USA	29.00
BERSERK	53.90
CAPTAIN TSUBASA JAP	53.90
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL ED.	19.90
FINAL FANTASY 12 PAL	19.90
GAROU MARK OF THE WOLF	39.90
GOD OF WAR 2	27.90
GUILTY GEAR XX accent core	49.90
DIGITAL DEVIL SAGA 2 PAL	29.90
FUUUN SUPER COMBO	39.90
HOKUTO NO KEN+DVD	53.90
HOKUTO NO KEN PLAT JAP	32.90
SEGA AGES HOKUTO NO KEN	29.90
JO JO ADVENTURE 2 JAP	49.90
KING OF FIGHTERS OROCHI COLL T.	
KINGDOM HEARTS 2 PS2	24.90
YU YU HAKUSHO FOREV JAP	49.90
METAL SLUG ANTHOLOGY PAL	
METAL GEAR SOLID 3 SUBSIST.	24.90
MOBILE S. GUNDAM CLIMAX	49.90
NARUTO KONOHA SPIRITS	49.90
NARUTO SHIPPUDEN accel 1	44.90
NARUTO SHIPPUDEN ACCEL 2	53.90
RADIATA STORIES USA	34.90
RESIDENT EVIL 4 PAL	19.90
RYU GA GOTOKU 2	49.90
SENGOKU BASARA X	49.90
SUNSOFT COLLECTION	39.90
Final fantasy 12 international zoDiac	tel
SECRET OF EVANGELION	49.90
SEIKEN DENSETSU 4 D.OF MANA	59.90
S.ROBOT WAR ORIGINAL GENARATI	
J.L. WINNING ELEVEN 11	58.90
GUNDAM SEED ZAFT 2 PLUS	53.90
MODIFICA IN SEDE PS2	€75.00

ACCESSORI:

MEMORY 8MG SONY	9.90
JOY PAD SONY DUAL SHOCK	19.90
ACTION REPLY MAX EVO+PEN DR	28.90
ACTION REPLY PER PS2 JAP	59.90
CAVO RGB	8.00
SLIDE CARD FREE LOADER	25.90
ADATT. PAD PS2 SU PC	9.90

www.bitworld.it

DREAMCAST

DREAMCAST CONSOLE JAP	139.90
DAYTONA USA	24.90
F 355	24.90
GUNDAM 0079	44.90
HOUSE OF THE DEAD+GUN	49.90
POWER STONE 1	34.90
POWER STONE 2	39.90
TRIGGER HEART EXELICA	64.90
KARIOUS	64.90
KING OF FIGHTERS 99 DREAM MATCH	34.90
SHENMUE 1	24.90
SHENMUE 2	39.90
SONIC ADV.2 SPECIAL PACK	39.90
SOUL CALIBUR	19.90
UNDER DEFEAT	69.90

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI GIAPONESI

XBOX 360

XBOX360 ARCADE HDMI +5GAMES	174.90
XBOX360 PRO HDMI	234.00
BATTLEFIELD BAD COMPANY	59.9
DEVIL MAY CRY 4	44.90
OTOMEDIUS G JAP	59.90
RAIDEN 4 JAP	59.90
TALES OF VESPERIA	
THE CLUB	39.90
TOO HUMAN	58.90
VIVA PINATA TROUBLE IN PARADISE	
battle fantasia (dal 26/9)PAL -	49,90
dead space (dal 31/10)PAL -	59,90
FALLOUT 3 (DAL 10/10)PAL -	58,90
FARCRY 2	59.90
fifa 09 (dal 2/10)PAL -	58,90
final fantasy XIII (DAL 25/11)USA -	59,90
fracture (ottobre)PAL -	58,90
gears of wars 2 (dal 7/11)PAL -	59,90
gears of wars 2 ltd edit. (dal 7/11)PAL -	69,90
INFINITE UNDISCOVERY PAL -	46,90
James Bond: Quantum of Solace (ott)	59,90
lego batman (dal 10/10)PAL -	59,90
moto gp 08 (fine ottobre)PAL -	59,90
OTOMEDIUS G + ARCADE STICK (DAL 29/9)JAP - telefonare	
Pro Evolut. Soccer 2009 (dal 17/10)	63,90
Project Origin (ottobre)PAL -	59,90
rise of the argonauts (dal 19/9)PAL -	58,90
Silent Hill: Homecomin (PAL -	59,90
Star Wars: The Force Unleashed (DAL 19/9)PAL -	59,90
Tales of Vesperia (DAL 8/9)JAP -	59,90
TOMB RAIDER UNDERWORLD (21/11	59,90
Warriors Orochi 2 (dal 19/9)PAL -	54,90
WWE SmackDown vs. Raw 2009	59,90
Xbox 360 Tales of Vesperia Super Premium Pack(8/9) CONSOLE JAP -	439,90
Znids Assault (dal 13/9)USA -	59,90

OFFERTE

condemned 2 (dal 28/3/08)(PAL)	€ 42,90
race driver gride (dal 3/6/08)(PAL)	47.90
the club (PAL)	€ 39,90
frontlines fuel of wars (PAL)	€ 39,90
DEVIL MAY CRY 4(PAL)	€ 39,90
fantastic 4: a silver surfer - PAL€	19,90
forza motorsport 2 - PAL€	29,90
DEAD RISING (PAL)	€ 28,90

www.bitworld.it

NINTENDO WII

NINTENDO WII PAL+WII SPORTS		224.90
NINTENDO WII JAP		269.90
ACCESSORI: VEDI SUL SITO		
CARS WII	PAL	16.90
I SIMPSON	PAL	24.90
MARIO GALAXY	PAL	44.90
MARIO KART	PAL	44.90
RESIDENT EVIL 4	USA	24.90
SMASH BROS BRAWL	PAL	44.90
TALES OF SYNPHONIA	PAL	58.90
TRANSFORMER THE GAME	PAL	22.90
SOUL CALIBUR LEGEND	PAL	49.90
Animal Crossing: City Folk (dal 20/11)		45.90
CHOCOBO'S DUNGEON		- 39,90
dokapon kingdom (dal 18/10/08)	USA -	45,90
TATSUNOKO VS CAPCOM		59.90
Lost in Blue: Shipwrecked	USA -	45,90
Mario Super Sluggers (dal 29/9)	USA -	45,90
Naruto: SHIPPUDEN TAISEN EX 3		59.90
One Piece Unlimited Cruise: Episode 1 (dal 15/9/08	JAP -	58,90
OPOONA (DAL 25/9/08)	PAL -	53,90
WARIO LAND SHAKE IT	PAL	44.90

PS3

PLAYSTATION 3 60g JAP		599.00
PLAYSTATION 3 80G PAL		359.90
PER ALTRE OFFERTE VEDI SITO		
TITOLI PS3:		
AFRIKA		49.90
EVERYBODY GOLF		43.90
DISGAEA 3	USA	59.90
FALLOUT 3		58.90
NINJA GAIDEN SIGMA		37.90
MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE		
MOTORSTORM		49.90
MLB 08 THE SHOW		59.90
RAILFAN		59.90
RAILFAN 2		59.90
RESISTANCE 2		TEL
SIREN BLOOD CURSE		49.90
STAR WARS THE FORCE UNLEASHED		
THE LAST REMNANT (DAL 24/11)		59.90
VIRTUA TENNIS 3		27.90
VIRTUA FIGHTER 5		29.90
WINNING ELEVEN 2009		64.90
bioshock (dal 1/10)PAL—		56,90
brothers in arms hell's highway PAL -		59,90
CROSS EDGE (29/9)JAP -		59.90
dead space (dal 31/10)PAL -		59,90
facebreaker (dla 5/9)PAL -		53,90
Golden Axe: Beast Rider		59.90
midnight club los angeles		58.90
MotorStorm: Pacific Rift (DAL 7/10)		58.90
PRO EVOLUTION SOCCER 2009		63.90
resistance 2 (dal 8/11)-region free	USA	59,90
saints row 2 (dal 1/9)PAL -		59,90
SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation (w/Headset)	USA -	64,90
street fighter 4 (2008)		
tomb raider underworld (dal 21/11	PAL	58,90
Trusty Bell: Chopin no Yume Reprise (dal 22/9)JAP -		54,90

OFFERTE

half life 2 the orange box (PAL)	€ 39,90
NEED FOR SPEED PROSTREET	€ 39,90
nba live 08(PAL)	€ 39,90
virtua fighter 5- PAL€	29,90
virtua tennis 3 (PAL)	€ 27,90
virtua fighter 5 - region free(USA)	€ 27,90
fifa 08 (PAL)	€ 39,90 I SIMPSON € 39,90

DVD-R 8X VERBATIM 50 PEZZI	14.90
DVD+R 16XVERBATIM50PEZZI	14.90
SANDISK PRO DUO 2GIGA PSP	€ 12.90
SANDISK PRO DUO 4 GIGA PSP	€ 18.90

PLAYSTATION1 JAP

INUYASHA 2	59.00
CAPITAN TSUBASA J 2	39.90
CHANGE GET A ROBOT	49.90
CHRONO TRIGGER	45.00
DEVILMAN	54.90
DRACULA X+CDMUSIC	59.00
EINHANDER	45.00
FINAL FANTASY 7 INT.	49.90
GEAR FIGHTER DENDO	49.90
GEPPY X	59.00
HOKUTO NO KEN 2	53.90
S.ROBOT TAISE ALPHA	29.90
S.ROBOT WAR ALPHA G.	39.90
XENOGEARS	29.00

PSP

PSP SLIM 3000	159.90
PSP SLIM JAP	169.90
BLEACH 3	39.90
BLEACH 4	39.90
BLEACH 5	39.90
BLEACH SOUL CARNIVAL	44.90
GUNDAM BATTLE UNIVERSE	39.90
YGGDRA UNION USA	34.90
JEANNE D'ARC USA	34.90
ULTIMATE GHOST'N'GOULS	19.90
KINNIKUMAN GENERATION	39.90
S.ROBOT WAR TAISEN A	54.90
SECRET OF EVANGELION	39.90
STAR OCEAN THE FIRST DE-PARTURE USA	35.90
S.ROBOT WAR MX	39.90
BORSA SONY	9.90
CAVO USB 2in1	6.90
COPRISCHERMO HORI	9.90

www.bitworld.it

NINTENDO DS LITE PAL 137.90

NUOVO NINTENDO DS-I CON TELECAMERA INTEGRATA

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA	36.90
DRAGON QUEST 4: CHAPTERS..	37.90
EXIT DS	34.90
FINAL FANTASY 4	32.90
JUMP SUPERSTAR	34.90
JUMP ULTIMATE STARS	39.90
QUENDAN 2	44.90
SD GUNDAM G GENERATION CROSS D.	
SUPER ROBOT TAISEN W	44.90

Cid to Chocobo no Fushigi na Dungeon: Toki W.4/11JAP - 39.90

Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2 (dal 1/9)JAP - 39.90

disgaea (dal 26/9)USA - 34.90

Kirby Super Star Ultra (dal 26/9USA - 34.90

lego batman (dal 26/9USA - 34.90

Long Vacation: Iruka to Watashi (dal 1/9) JAP - 34.90

Master of the Monster Lair (dungeon maker) dal 8/9USA - 34.90

Phoenix Wright: Ace Attorney Trials &Trib. (3/10PAL - 38.90

Pokemon Ranger: Shadows of Almia (dal 14/11 34.90

Valkyrie Profile: Toga o Seoumono (dal 4/11JAP - 39.90

R4 DS REVOLUTION	19.90
R4 NEW	24.90
R6 SILVER	39.90
M3 REAL DS	38.90

NEO GEO CARTUCCE	249
NEO GEO CD JAP	169.00
PC ENGINE DUO RX	279.00
PC ENGINE DUO R	249.00
SATURN JAP	99.90
NEOGEO POCKET COL.	59
MEGADRIVE JAP	99.90
MEGA CD JAP	139.00
SUPERFAMICOM	99.90
PC FX	169.00
WONDERSWAN COLOR	59.00
GAMEGEAR+GIOCO	89.00

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI JAP DELLE SOPRACITATE MARCHE, CHIAMARE LO 0392720499

www.bitworld.it

CALLERIA BIO HAZARD JAP PER PS1

BIO HAZARD 1	39.90
BIO HAZARD DIR. CUT	39.00
BIO HAZARD D.CUT D.SHOCK	39.00
BIO HAZARD 2	39.00
BIO HAZARD 2 D.SHOCK VERS.	39
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	39.90

CD MUSICALI:

FINAL FANTASY 7	4 CD	49.90
FINAL FANTASY 8	4CD	49.90
FINAL FANTASY 9	4 CD	49.90
FINAL FANTASY X	4 CD	49.90
FINAL FANTASY X 2	2CD	39.90
FINAL FANTASY 12	4CD	49.90
CAVALIERI ZODIACO	3CD	49.90

GAME CUBE

GAMECUBE console jap	119.00
BATTLE STADIUM DON	49.90
BLEACH GC JAP	49.90
KINNIKUMAN GENERATION	49.90
IKARUGA JAP	79.90
NARUTO 4	49.90
RESIDENT EVIL REBIRTH PAL	33.9
RESODENT EVIL 2 PAL	33.90
RESODENT EVIL 3 PAL	33.90
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PAL	
RESIDENT EVIL 4 PAL	33.9
SD GASHPON WARS	49.90
MEMORY CARD 251 K ORIGINV	21.90
PAD COMP.	15.90
JOYPAD ORIGINALE	25.90

GAME PRO N°17 - MENSILE - DICEMBRE 2008 - € 6,00

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
80017

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004 n° 46) art.1 comma 1 DCB Milano - In caso di mancato recapito inviare al CMP di